MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

4,90 zł

7•97

ZEW CTHULHU
WARHAMMER
MERP

DOOMTROOPER
ZASADY TURNIEJOWE

ISSN 1230-9109

WILKOŁAK
APOKALIPSA

Czy ogarnął Cię szał? Najwyższy czas!

MAGIA I MIECZ

3'97 (39)

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

Tak się czasem składa, że ktoś musi zacząć pierwszy... i napisać wstępniak, rozpoczynający cały numer. Zazwyczaj żaden z redaktorów nie pali się do tego, no bo w gruncie rzeczy o czym tu pisać? Większość z nich to podstarzałe dziadki, więc pewnie nie pamiętają już nawet swej pierwszej sesji. To były naprawdę wspaniałe czasy, gdy o RPG jeszcze mało kto w Polsce słyszał. Wszystkie podręczniki sprowadzało się z zagranicy – gracze wyjeżdżali uzbrojeni w długą listę i składkowe pieniądze, a wracali objuczeni worami podręczników i dodatków (nieodmiennie wywołując tym niebotyczne zdumienie celników, przyzwyczajonych do przeglądania zupełnie innego towaru). Wtedy to właśnie nastąpiło moje pierwsze zetknięcie z grami fabularnymi. Pod koniec lat osiemdziesiątych, w nieistniejącym już dziś tygodniku „Razem", ukazywały się (bardzo nieregularnie) artykuły dotyczące RPG i krótkie omówienia najpopularniejszych systemów. Czytałem to wszystko z zapartym tchem, lecz przypominało to lizanie cukierka przez szybę – nie znałem nikogo, kto miałby cokolwiek wspólnego z rolplejem. Potem jednak, na jednym z konwentów, udało mi się nawiązać kontakt z ludźmi grającymi w polski system fabularny (mniejsza o jego nazwę). Dzięki temu mogłem wreszcie ustalić szczegółowy plan zajęć we wtorki: zrywałem się z ostatniej lekcji, wsiadałem w pociąg, jechałem 100 km do Warszawy, grałem przez kilka godzin, z powrotem do pociągu i w środku nocy wracałem do domu. Ta wspaniała prowizorka trwała przez bite półtora roku; w końcu przeniosłem się do Warszawy. I gdy wydawało się, że nic już nie stoi na przeszkodzie mej nieskrępowanej zabawie w RPG, niespodziewanie przyszły nowe, ważne sprawy, które odciągnęły mnie w nieco inne rejony fantastycznych zainteresowań. A może po prostu dorosłem? Do dziś jednak wspominam z rozrzewnieniem owe wspaniałe czasy, gdy stanowiliśmy jedną drużynę, pokonującą kolejne przeszkody i podejmującą się najbardziej niebezpiecznych zadań.

YOSSA

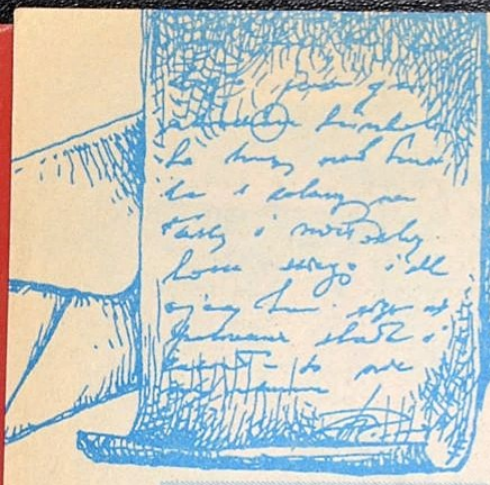
PS. W sprzedaży wysyłkowej znajduje się już gra karciana **Dark Eden** (uniwersum *Kronik Mutantów*). Pośpieszcie się z zamówieniami, gdyż nakład jest ograniczony...

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor naczelny wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu), Tomek Kreczmar (dział łączności), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński.
Skład: Mariusz Kaczanowski
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres redakcji:
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
WWW: http://butler.medianet.com.pl/~mag
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
red. nacz.: artmar@hotmail.com
Ilustracja na okładce: Paul Bonner
Hasło miesiąca: Aby móc rzucać czary, mag musi leżeć na stole koszulką do dołu.
(Maciek Kocuj)

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Spis treści

Listy 2
Z tajemnych akt 4
Okiem Zewnętrznym i recenzje książek 6
Zrzędzenie z krypty 8
Gry komputerowe 10
Pewnego razu na Dziwnym Zachodzie... 14
Miasteczko Yarmie 17
Pistolet i szpada 18
Dlaczego gramy? 22
Skrót do R'lyeh 26
Nocny motyl 30
Kroniki Strefy Wojny 33
Albion w WFRP 49
Szczypta tego i owego 53
Wersja Kaspera Ghostlinga (część II) 58
Top Ten 65
W imieniu Demiurga 66
Kult – Odpowiedzi na pytania 68
Chagidiel – Made in Egypt 70
Doomtrooper – zasady turniejowe 71
Przygody Bracho Bugentala 74
Kraina Goblinów 76



LISTY, LISTY, LISTY...

Nawiążę kontakt z osobami interesującymi się nie tylko RPG, lecz również wszystkim związanym z fantastyką (literaturą, malarstwem, muzyką...) oraz które przejawiają inicjatywę w tworzeniu własnych grafik, opowiadań, ciekawych artykułów. **Ireneusz M. Chojnacki, ul. Torowa 48/8, 59-220 Legnica.**

Nawiążę kontakt listowny lub osobisty z osobami zainteresowanymi fantastyką i ambitnym RPG (żadne mordobicia). Wiek nieważny. **Jacek Dworzycki (17 lat), ul. Dikensa 7 m 20, 02-107 Warszawa.**

Chętnie skontaktuję się z doświadczonym graczem DT. **Bartosz Gołek, ul. Mostowa 15c/2, 64-360 Zbąszyń, woj. zielonogórskie.**

Poszukujemy graczy i MG do CP2020 i WFRP oraz osób grających w DT, KULT. **Łukasz i Michał Zagdan (15 i 18 lat), ul. Kierocińskiej 12/134, 41-200 Sosnowiec, tel. (0-32) 199-62-80.**

Poszukuję ludzi, którzy chcą stworzyć polski zin o RPG i własny system. Wiek obojętny. **Artur Juchnowski (17 lat), ul. Dworcowa 52/9, 10-437 Olsztyn.**

Poszukuję graczy i MG z Kętrzyna i okolic. **Mariusz Pawlik, Koskajmy 17/4, 11-400 Kętrzyn, woj. olsztyńskie.**

Poszukuję graczy do MERP'a i DT, ale jestem otwarty na inne systemy. **Marcin Wojciechowski, ul. Płocka 56 m 33, 06-500 Mława, tel. 54-21-02.**

Wymienię *Bestiariusz tolkienowski* na kompletną grę MERP (ewentualnie dopłacę). Poszukuję także *Silmarillionu* – kupię lub wymienię na coś innego (fantasy, sf). **Piotr Kisiel, ul. Leśna 13 m 39, 24-100 Puławy, tel. (0-81) 87-44-10 (po 20.00).**

Tanio sprzedam następujące systemy RPG: W:M, MERP, ZC, Amber (polskie tłumaczenie), SW (liczne dodatki). **Paweł Cybula, ul. Jana Pawła II 16/13, 37-450 Stalowa Wola, tel. 44-48-69.**

Szukam osób grajacych w WFB (gra z krakowianami, kontakt listowy z resztą świata). **Bartek Ziólko, os. Bohaterów Września 31/5, Kraków 31-621 (17 lat).**

Nawiążę kontakt z każdym zainteresowanym stworzeniem gry fabularnej opartej na świecie komiksu "Funky Koval". **Paweł Kielek, ul. Murarska 8/2, 27-206 Starachowice woj. kieleckie, E-mail dorak@linstar.zsz2.starachowice.pl.**

Dwaj KULTomaniacy z Płocka szukają kontaktu ze wszystkimi, których ogarnęła fala ILUZJI. KULTomaniacy!!! Ślijcie swoje spostrzeżenia na adres: **Krzysztof Banaśkiewicz, ul. Piaska 4/67, 09-407 Płock** lub e-mailujcie do: **banask@petro1.petrochemia.pl.**

Chyba wiosenne słoneczko Was rozleniwiło, bo listów przyszło mało, szczególnie w porównaniu z tym, co działo się po numerze 37. Dlatego też tym razem będzie nietypowo – przede wszystkim Forum. I oczywiście List z Niespodzianką. Przejdźmy do konkretów:

List z niespodzianką czyli XIĘGĄ BESTYJ przypadł w udziale naszemu stałemu Czytelnikowi, „listo-" i „artykułoprzysyłaczowi".

(...) po ostatnich numerach byłem nastawiony sceptycznie do następnego. Jednak po bliższych oględzinach uznałem, że chyba wydostaliście się z dołka. Cieszy mnie fakt, że ruszyliście drogą ekumenizmu ideowego i w waszym piśmie pojawiły się informacje dotyczące nie tylko gier. W każdym razie wasze pismo zyskało na tym. Jestem zagorzałym przeciwnikiem tych, którzy mówią, że niektóre artykuły nie powinny znaleźć się w „Magii" z tego tylko powodu, że nie podają jakichś współczynników i zasad do jakiegoś konkretnego systemu. Moim zdaniem almanach powinien stanowić mniej więcej połowę objętości pisma i zawierać informacje o obyczajach i realiach pewnych okresów, mam na myśli na przykład opisy turniejów, pojedynków, organizacji przestępczych, obyczajów miejskich. (...) Niejaki Pająk wyraził swój pogląd dotyczący artykułów dla graczy, mających im pomóc w odgrywaniu postaci. Zgadzam się z nim, lecz chciałby zauważyć, że większość takich tekstów powiela tylko pomysły z pierwszych numerów pisma i ciężko tu o coś oryginalnego. (...) Na koniec chciałbym zauważyć, że w dziale „Recenzje" i „Okiem zewnętrznym" powinny ukazywać się informacje o książkach nie tylko fantastycznych, zwłaszcza że eseje o sposobach narracji i budowie fabuły napisane przez znawców literatury (*vide* Umberto Eco „Sześć przechadzek po lesie fikcji") powinny wspaniale pomóc wszystkim MG, nie tylko wznosząc ich na wyżyny sztuki mistrzowania, lecz także wzbogacając ich duchowo. (...)

Cezar „Nekros" Matkowski

FORUM

Najpierw coś o „Męskiej sprawie...", a więc ciąg dalszy dyskusji sprzed miesiąca (ależ burzę wywołał ten artykuł!).

(...) trzeba zaznaczyć, że dziewczyny też szaleją za fantastyką i wcale nieprawda, że nie kochają krasnoludów. Wydaje mi się, że panu Michałowi Sędzikowskiemu olbrzymi lewiatan unoszący się nad studnią informacji przesłania cały świat. Jednak faktem pozostaje, że dokopanie się do osobniczki zajmującej się RPG albo kartami jest nieziemsko trudne. Dzieje się tak dlatego, że z reguły dziewczyny nie są wtajemniczone w tajniki gry, ponieważ koledzy nie uważają, że mogłoby je to interesować. A kiedy w końcu któraś znajdzie klucz do krainy magii, sądzą, że żadna baba nie jest godnym przeciwnikiem. Dopiero jeśli zlitują się nad takim stworzeniem i po pewnym czasie okaże się, że marnieje z nimi – są skłonni do drobnych ustępstw. Ja miałam tyle szczęścia, że znalazłam świetnych kumpli. Nie wiem, co za dziewczyny wymyślają przygody o miłości, romantyczne opisy czy tym bardziej przygody o zakupach. Makabra! (...)

Black Sister

(...) „Męska sprawa..." – dziwna sprawa. Nie bardzo zrozumiałem, o co chodzi panu Michałowi Sędzikowskiemu. Czy o to, że kobiety nie chcą grać w RPG, czy też, że *z nim* nie grają (a może grają źle?). W kręgu moich znajomych grających w WFRP są trzy kobiety – potrafią kochać, ale i z entuzjazmem mordować; to kwestia wczucia się w postać. (...)

Konrad Torsz

(...) [„Męska sprawa..."] to już coś! Niestety, z teoriami zawartymi w artykule nie zgodziła się moja żona, zażarta feministka, gracz i początkujący MG zarazem. Oprócz niej mam w drużynie jeszcze jedną, (...) tak więc problem braku kobiet w grze mnie nie dotyczy. Wręcz przeciwnie, to właśnie one stwarzają nieraz takie problemy w przygodach, że lepiej nie mówić. (...)

Konrad Stark

(...) wiele moich przyjaciółek grywa i mistrzuje z powodzeniem i to bynajmniej nie przygódki wg 10 punktów zamieszczonych w artykule. Szanowny pan autor wybaczy, ale te opinie są bardzo naiwne i, tak mi się wydaje, zostały przedstawione przez nastoletnie graczki. Co do braku zdolności kobiet do „zachwytu nad prozą np. Tolkiena, chciałabym zwrócić uwagę na fakt, iż tłumaczką tegoż autora była pani Maria Skibniewska. (...) nie wyobrażam sobie przygody bez zakupów – w końcu nawet najlepszy miecz pęknie, koń

okuleje, a zbroja popęka i co wtedy? – idziemy do kupca. (...) Erotyka to tylko kwestia umiejętnego odegrania postaci i pokierowania nią. Moim zdaniem, wprowadzenie seksownego BNa lub BN-ki to tylko kwestia wyborów MG, bo przecież nawet bohaterski wojownik po wybiciu wrogów chciałby czasem pobyć w miłym towarzystwie i aktywnie wypocząć przed kolejną bitwą. Punkty 6-8 pozostawię bez komentarza – to, jak mówiłam wcześniej, sprawa wyobraźni lub jej braku u grających i MG. Profesje dla kobiet? Czyż nie było kobiet kapłanek, najemników, łowców nagród, złodziei itp. (że posłużę się tylko WFRP)? (...) Punkt 4 jest ważny, ale zależny tylko od inwencji gracza (no, może nie tylko) – sporą rolę ma tu dojrzałość psychiczna i emocjonalna, ale tego też można się nauczyć. Punkty 1-3 – no cóż, to tylko dodatki do przygody. Należy je wprowadzić wtedy, gdy są niezbędne, ale można się też bez nich obejść. (...) kobiety różnią się od mężczyzn – to prawda. Różnimy się od was, ale dzięki temu na świecie jest ciekawiej. Niestety, niektóre ze spostrzeżeń autora na temat tych różnic są odrobinę zaskakujące. (...)

Klaudia Lipińska
(bynajmniej nie feministka)

A teraz część druga, czyli dlaczego jesteśmy satanistami i co nam złego robią w szkole – innymi słowy, odpowiedzi na list Gibrila.

(...) Szlachetny sklep postanowił organizować konwenty. Co miesiąc chodziliśmy w niedzielę zadowoleni, że ktoś wpadł na taki pomysł. Ostatnio dowiedziałem się jednak, że Wojewódzki Dom Kultury, w którym odbywały się konwenty, bardzo chętnie odda nam – graczom – salę na klub. Poszedłem na rozmowę z zastępcą dyrektora – mgr. M.J. (...) Wchodzimy do gabinetu. Parę pytań z cyklu „o co w tym wszystkim chodzi" i nagle jak piorun trafiają nas słowa pana magistra, że to co zamierzamy robić jest złe, że nasza grupa po pewnym czasie grania przerodzi się w żądnych krwi zabójców, którzy będą mordować wszystko i wszystkich. Oprócz tego, według pana M.J., nie można się dzięki temu niczego nauczyć. Na koniec pan dyrektor powiedział nam, że konwenty odbędą się jeszcze trzy, cztery razy i koniec, finito – im się to nie podoba. (...) Dziś miał się odbyć konwent. Przyszliśmy z kolegą pół godziny wcześniej i widzimy ludzi, którzy przyszli w tym samym co my celu. Wchodzimy do środka i dowiadujemy się, że konwentu nie ma. Szybki telefon pozwolił nam zorientować się, że dyrektor nie wyraził zgody. (...) Niektórzy myślą, że my – fani RPG – to ćpuni, mordercy i złodzieje.

imię i nazwisko znane redakcji

(...) Chodzę do liceum i nasza klasa jest najlepsza w ucieczkach z różnych lekcji. Ja sam (nie chwaląc się) wraz z kilkoma kolegami uciekliśmy z lekcji, aby pograć w WFRP (*oj, nieładnie, nieładnie – przyp. red.*). Okazało się potem, że szkoła ma doskonały wywiad. W jakiś sposób dowiedział się o tym dyrektor. No, może wywiad nie jest taki doskonały, bo najśmieszniejsze jest to, że o „chodzenie w różne dziwne miejsca, aby grać w jakieś podejrzane gry" oskarżono mojego kolegę z klasy, który nie tylko nie grał, ale nawet nie wiedział, że coś takiego jak gry fabularne istnieje.

Maciej Dutkiewicz

(...) chciałem nawiązać do listu Gibrila. Muszę przyznać, że „wapno nauczycielskie" skasowało go bardziej niż mnie w moim liceum. Szczerze współczuję takich psorów i magistrów. U mnie sprawa z RPG przedstawiała się nieco różowiej. Chodzę do klasy drugiej, a rok temu grałem tylko ja i dwóch moich kolegów. W styczniu tego roku bieg sprawy uległ zasadniczej zmianie. Postanowiłem napisać artykuł o RPG do szkolnej gazetki. W tydzień po jej ukazaniu się coraz więcej osób zaczęło się dopytywać o rolplejki. Zaczepiły mnie i nauczycielki od języka polskiego. Wybłagały, abym urządził wykład o grach fabularnych. Opowiedziałem o wszystkim, co się tylko dało, łącznie z mrocznymi i krwawymi aspektami. Moja nauczycielka i jeszcze jedna pani przyjęły to z zaciekawieniem i bynajmniej nie uznały za „satanizm" czy „okultyzm". Stwierdziły, że gra uczy aktorstwa, wprowadza bogatsze słownictwo, rozwija wyobraźnię i uczucia. Nie zostałem skrytykowany – wręcz przeciwnie, pochwalony za zainteresowanie grami wymagającymi myślenia. Dzięki gazetce szkolnej mam dzisiaj więcej niż dziesięciu graczy, a MG jestem tylko ja. Gdyby nauczycielki języka polskiego były młodsze, to na 100% jestem pewien, że grałyby również. (...)

Arnag

(...) Chciałem zauważyć, że problem Gibrila nie jest odosobnionym przypadkiem. W mojej (VIII) klasie jest oprócz mnie jeszcze dwóch graczy. Wszystko było dobrze, dopóki jedna z naszych nauczycielek nie złapała młodszych kolegów grających na lekcji w CP2020. Opowiadała nam potem, że wzięła kartę postaci jednego z nich, aby zobaczyć, o co w tym chodzi. Pech chciał, że był to akurat solo – chodzący czołg. Przeraziła się ponoć ilością wypisanych broni, a jak spojrzała na życiorys, to o mały włos nie dostała zawału. Tą nauczycielką była moja wychowawczyni, więc całą godzinę wychowawczą spędziłem tłumacząc pani, że to wcale nie jest groźne, że tamci grają źle, bo idzie im tylko o wygrzew. Pytała nas „na czym polega ta gra i o co w tym wszystkim chodzi". Nasze argumenty nie trafiły jednak do nauczycielki. Postanowiłem trochę przystopować i przestać grać w szkole, gdyż i tak żadna to gra, a można sobie narobić kłopotu. Zaprzestałem więc gry w szkole, bo z ocenami było coraz gorzej. Moi koledzy nie przejmują się takimi „błahostkami" i grają dalej. W ten sposób wszyscy ludzie patrzący na nas z zewnątrz nabierają o nas – graczach – złej opinii.

Kiedyś na religii ksiądz przyniósł film o satanizmie. Jako czynniki sprowadzające młodych ludzi na złą drogę wymienione były takie rzeczy jak AD&D czy zabawki z serii HE-MAN. Kiedy była mowa o AD&D, wszyscy z klasy spojrzeli na nas i od tej pory ja i moi kumple jesteśmy za plecami obgadywani przez inne osoby z klasy. (...)

Michał „Magister" Marianowski

(...) W pierwszej klasie, gdy zaczęliśmy grać w WFRP, narzuciliśmy ostre tempo. Pisaliśmy scenariusze, na przerwach rozmawialiśmy o niejasnościach podręcznika i graliśmy średnio raz na tydzień. Niestety, nauczycielom chyba się nie spodobało, że gramy (zamiast się uczyć) i zagrozili rozwiązaniem klasy. Obarczyli biedny, Bogu ducha winny system o spowodowanie naszego nieuctwa. Wezwali rodziców wszystkich grających (7 na 16 osób w klasie) i zażądali zarekwirowania lub ograniczenia kontaktów z akcesoriami RPG. Nawet zebrała się specjalna rada pedagogiczna, na którą jedna z mam-nauczycielek przyniosła figurki i podręcznik. Grono pedagogiczne zaczęło się weń wczytywać, ale otworzyli go akurat na stronie z tabelą trafień krytycznych i się trochę zbulwersowali... Wywnioskowali, że granie zmienia i wypacza osobowość i wraz ze śmiercią postaci będziemy „skakać z mostu". Najzabawniejsze w tym wszystkim było to, że później chodziły plotki, iż w tym LO działa sekta parająca się czarną magią. Teraz, skoro nie jestem już uczniem tej szkoły, to mogę stwierdzić, że nie uczą tam najlepsi pedagodzy, oprócz pana „Filozofa", który dyskutował z nami na temat RPG i bardzo mu się to spodobało. Pozostali do tej pory nie zmienili swych zapatrywań, a w dodatku przyczepiają się i oskarżają niewinnych ludzi, nie mając pojęcia o czym mówią.

Stanisław

KTO NAS ZROBIŁ I DLACZEGO?

Tadeusz Oszubski

Ilustracje: Jarosław Musiał

Nie wiedziałem absolutnie nic ani o swoim stworzeniu, ani o swoim twórcy – oświadcza monstrum, bohater powieści „Frankenstein" (pióra Mary Wollstonecraft Shelley). Pod słowami literackiego potwora na dobrą sprawę może podpisać się cała ludzkość. Od tysiącleci próbuje ona odkryć prawdę o swym pochodzeniu – czy to poprzez metafizykę (religia), czy też dzięki nauce.

Co do tej drugiej, to ostatnio znów nabiera popularności koncepcja rozsiewania życia w kosmosie przez komety i meteoryty. Przyczyniło się do tego zapewne odkrycie w roku ubiegłym skamielin mikroorganizmów w meteorycie pochodzącym z Marsa. Już w roku 1988 badacz tej tematyki – Lucjan Znicz – pisał w książce „Pochodzenie życia na Ziemi": *...któż ośmieli się zaprzeczyć możliwości wylądowania na Ziemi całych zorganizowanych bloków substancji organicznych, które natychmiast rozpoczęły dalsze przemiany, dzisiaj nazywane przez nas życiem? (...) To prawda, że związki takie nie są zdolne do życia (do naszego życia!), ale przecież istnienie ich jest najlepszym dowodem, że związki prebiotyczne rodzą się nie tylko na Ziemi, ale także w całym Wszechświecie, wszędzie i bez przerwy.*

Amerykański astronom H. Shapley zakładał, że jedna na tysiąc gwiazd posiada system planetarny. Odkrycia polskiego badacza ciał niebieskich, A. Wolszczana, potwierdziły w ciągu ostatnich lat, że inne planety rzeczywiście istnieją, co siłą rzeczy nadało hipotezie Shapleya posmak prawdy. Z kolei biochemik S. Miller twierdzi, iż na jednej planecie na tysiąc mogło powstać życie – w niektórych wypadkach nawet na długo przed tym, nim Ziemia przekształciła się z kuli rozżarzonych gazów w kosmiczne ciało stałe. Z kolei życie wyprzedzające rozwojem swój ziemski odpowiednik o miliony (a nawet miliardy) lat mogło zaowocować licznymi cywilizacjami, znacznie wyprzedzającymi technologicznie naszą (ludzką). Wspomniani wyżej naukowcy przeprowadzali obliczenia, których wyniki sugerowały, że mogło powstać aż 100 milionów planet – ośrodków życia! Trzeba przecież pamiętać, że materia naszego wszechświata ma (według astrofizyków) około 12 miliardów lat (wedle innej wer-sji nawet 16 miliardów!). Ziemia liczy sobie „zaledwie" 5 miliardów lat. Jak pisze cytowany już Lucjan Znicz (tym razem w pracy „Goście z kosmosu"): *...gdy na jednych planetach społeczeństwa osiągnęły już tak wysoki stopień rozwoju, iż w dziedzinie biologii rozszyfrowały podstawowe tajemnice życia, a w dziedzinie techniki opanowały zasady kosmonautyki, na innych planetach życie w ogóle jeszcze nie zakiełkowało. Pojemniki z podstawowymi cegiełkami życia RNA i DNA, wysłane przez takie rozwinięte społeczeństwa w Kosmos, docierają jednak do martwych planet i stopniowo „obsiewają życiem" cały Wszechświat. Zgodnie z tą hipotezą „panspermii kierowanej" również do Ziemi przed miliardami lat dotarły takie pojemniki z podstawowymi składnikami białka i zapoczątkowały rozwój życia na naszym globie. W tej sytuacji wcale nie potrzebujemy poszukiwać jakichś oryginalnych dowodów pradawnego kontaktu Kosmitów z Ziemią: dowodem tym jest każda żywa istota naszej planety, nie wyłączając... nas samych!*

Erich von Däniken, autor licznych książek i współtwórca paleo-as-tronautyki, twierdzi, że przybysze z kosmosu w przeszłości uszlachetnili genetycznie jeden z gatunków małp człekokształtnych, w wyniku czego powstali pierwsi ludzie. Następnie ci kosmici, osiedleni na Ziemi, sprawowali przez jakiś czas pieczę nad planetą i mnożącymi się na niej plemionami człowieczego gatunku, później zaś odlecieli – z niewiadomych powodów i w nieznanym kierunku. Śladami tej epoki mają być mitologie różnych ludów oraz artefakty nie pasujące do linearnej koncepcji rozwoju naszego gatunku, lansowanej przez naukowców akademickich.

Obcy z kosmosu to jednak nie tylko manipulatorzy genetyczni z odległej przeszłości. I tak, agentka Scully, bohaterka serialu „Z Archiwum X", w jednym z odcinków została uprowadzona przez Obcych, padając ofiarą prowadzonych przez kosmitów badań medycznych. Fabuła tego filmu bardzo przypomina zeznania prawdziwych uczestników tego rodzaju wydarzeń. Po co jednak załogi UFO dokonują tego rodzaju akcji?

W pracy „Kosmiczna podróż" Courtney Brown pisze o metodach i wynikach badań prowadzonych metodą teleobserwacji (zdalnego postrzegania) i opracowanych dla wywiadu USA. *Celem przesiedlania* [ludzi – przyp. TO] *jest zachowanie banku genów, to znaczy utrzymanie możliwie największego zasobu genetycznego. (...) ...Szarzy* [nazwa jednej z organizacji pozaziemskich – przyp. TO] *zaopatrują się także w próbki ziemskich roślin i zwierząt. (...) ...należy sądzić, iż dokonują biologicznej adaptacji planety w systemie Plejad. (...) obecny brak aktywności seksualnej Szarych sugeruje, że pozbyli się oni tego fizjologicznego procesu. (...) być może powodem tego była konieczność kontrolowania populacji. Jednakże oznacza to również, że rozwinęli inne sposoby prokreacji, wykorzystując najróżniejsze środki podtrzymywania płodu. Koncepcja ta koresponduje z relacjami o dzieciach z probówek i płodach w inkubatorach, które pojawiają się ciągle w literaturze na temat porwań przez UFO.*

Dochodzimy tu do istotnego problemu – skali majstrowania przy naszych, ludzkich genach (zarówno dziś, jak i w przeszłości). W artykule „Obce dzieci" („Czwarty Wymiar" nr 2/97) Alexandra Świetlik-Oszubska podaje następujące informacje: *Delikwentka, poddana badaniu wewnątrz UFO, do którego została zabrana przez dziwne istoty (...) stwierdziła, że została uprowadzona z własnego mieszkania przez zamknięte okno. Wbrew woli kobiety pobrano (poprzez pępek) jajeczka z jej jajników* (podaję za „Nieznanym światem" nr 9/94). W 1993 roku Prier Wintke, badacz paranormalnych uprowadzeń, stwierdził: *Incydenty porwań (...) kończą się eksperymentami genetycznymi. Do tych ostatnich należy pobieranie od kobiet – siłą – ich jajeczek, a od mężczyzn spermy.* W schemat porwań naukowiec włącza też stosunek płciowy między Ziemianami a Obcymi. Wintke przypuszcza, że eksperymenty te mają doprowadzić do stworzenia nowej rasy Obcych, posiadającej ludzkie możliwości psychiczne, których brakuje kosmitom. W wywiadzie dla „Paris Matcha" (wiosna'96) Budd Hopkins również skłania się ku hipotezie eksperymentów genetycznych. Uważa, iż Obcy są przedstawicielami starej rasy, bliskiej wygaśnięcia, która krzyżując się z ludźmi pragnie zregenerować się. Autorka „Obcych dzieci" zakłada jednak, że potomstwo kosmitów nie rodzi się na Ziemi. Cytując Budda Hopkinsa (autora m.in. pracy „Intruzi") podaje, iż *znanych jest ponad 200 przypadków zniknięcia płodu. Jak dowodzą wyniki badań medycznych, nie były to przypadki ciąży urojonej. (...)... kobiety zostają sztucznie zapłodnione i po dwóch miesiącach Obcy zabierają im płód.*

Z kolei Robert K. Leśniakiewicz, w artykule „Obcy z kosmosu – żywi czy martwi?" („Wizje Peryferyjne" nr 5) stawia intrygującą tezę co do nawiedzających Ziemię pasażerów UFO, którzy uprawiają genetykę w dość specyficzny sposób. *Eksploracja Wszechświata za pomocą robotów* – pisze Leśniakiewicz – *jest po prostu bardziej opłacalna od wysyłania żywych ludzi, czyli Istot Rozumnych z krwi i kości. (...) Kobiety które zmusiły Villas-Boasa i Browna do odbycia stosunku płciowego* [mężczyźni ci twierdzili, że w ten właśnie sposób „zaliczyli" kontakt z pasażerami UFO – przyp. TO] *mogły (...) być jedynie biocybernetycznymi istotami, których zadaniem było tylko urodzenie humanoida.* Może więc to właśnie takie niezwykłe maszyny w odległej przeszłości stworzyły ludzkość?!

Biorąc pod uwagę zarówno koncepcję Dänikena, jak i wnioski cytowanych tu ufologów, rodzi się podejrzenie, iż przybysze z kosmosu traktują nasz gatunek – a może i całe życie na Ziemi – niczym poligon doświadczalny. Przed milionami lat wyhodowali człowieka na swój obraz i podobieństwo, teraz zaś wracają po owoce swych wysiłków; genami witalnego, młodego jeszcze gatunku uszlachetniają własny, który wypalił się, zestarzał. Może tak właśnie się dzieje, może to i prawda... Jak pisał Jerzy S. Lec: „Prawda zawsze wychodzi na wierzch. Dlatego zaraz musi dawać nura". Choćby na powrót w kosmiczne otchłanie...

W Słupsku w dniach 11, 12, 13 kwietnia 1997 odbędzie się konwent. Główne atrakcje to DT, KULT, WFB i WZ. Osoby, które zgłoszą telefonicznie lub listownie chęć udziału w konwencie płacą, 5 zł, przyjezdni bez uprzedniego zgłoszenia – 10 zł. Rozpoczęcie 11.04.97 o 16.00. Zakończenie 13.04.1997 o 12.00. Miejsce: Zespół Szkół Zawodowych, ul. Szczecińska 60. Dodatkowych informacji udzielają: **Andrzej Urbański, ul. Murarska 3/16, 76-200 Słupsk, tel. (0-59) 42-88-42; Ireneusz Gajek, ul. Romera 4/89, 76-200 Słupsk, tel. (0-59) 44-34-42.**

O miłości i czarnym psie...

Dnia 22 lutego 1997 roku w Staromiejskim Domu Kultury można było usłyszeć dźwięki bębnów, cienkie głosy piszczałek, gitary oraz śpiewy w języku elfów. Tego zimowego wieczora odbywał się setny już koncert zespołu

RIVENDELL.

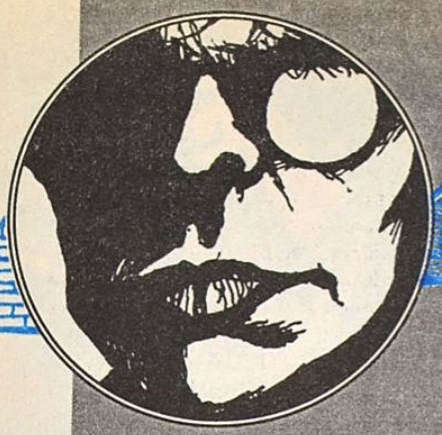
Mikołaj (gitara elektryczna), Kamil (gitara akustyczna i flety), Konrad (perkusja i flety), Nalka (gitara basowa) oraz Edyta (wokal) pochodzą z Lubina i grają razem już od 1,5 roku. Fascynuje ich twórczość Tolkiena, uwielbiają muzykę folkową, interesują się Irlandią. Dodajmy jeszcze, że granie jest tym, co chcą robić w życiu, a otrzymamy mieszankę wybuchową.

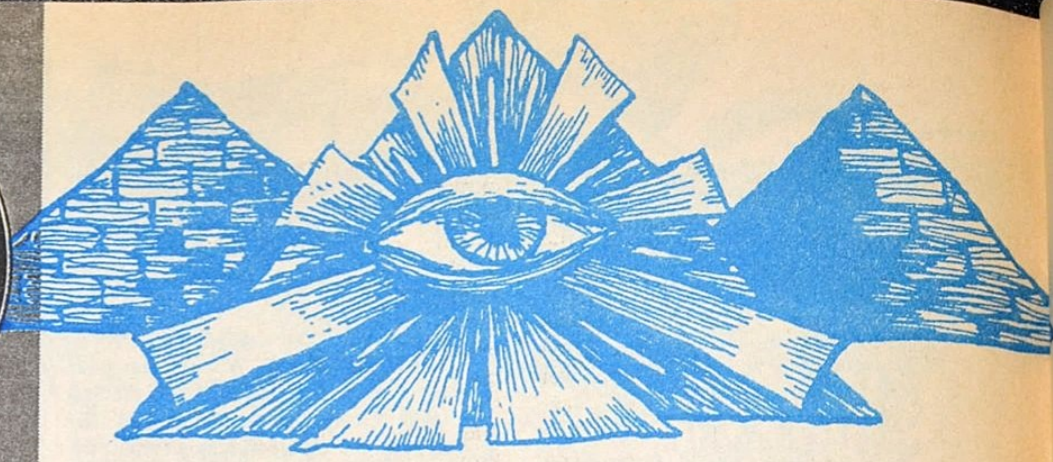
Tego wieczora zagrali kilka utworów zespołu Clannad, Open Folk oraz parę piosenek irlandzkich (głównie o miłości i czarnym psie!). Oprócz cudzych utworów, mają też parę swoich własnych kompozycji. Z takich 'fantastycznych' piosenek składała się druga część koncertu. Wtedy też zaśpiewali słynną pieśń „O Elbereth Gilthoniel...", całą w języku elfów. Uraczyli także publiczność uroczą balladą „Wiosna w Lorien" , która opowiada historię wodospadu Nimrodel, znaną nam poniekąd z opowieści Legolas. Tolkienowski rozdział zakończyły dwa utwory instrumentalne : „Rivendell" oraz „Silivren".

Zespół Rivendell zrobił na nas wrażenie. Jeśli więc kochacie Tolkiena, irlandzką muzykę folkową lub po prostu potrzebujecie podkładu muzycznego do przygód w Śródziemiu, zaglądajcie do sklepów muzycznych, niebawem Folk Time wyda pierwszą kasetę tej kapeli.

Ciekawostka: Mikołaj i Konrad, amatorzy ciężkiej muzyki rockowej chcieliby założyć równolegle kapelę, która grałaby melodie z Mordoru, piosenki w języku orków i inne mroczne utwory prosto ze świata Tolkiena!

Natalka Kuczyńska





ZEWNĘTRZNYM OKIEM

COŚ DO CZYTANIA...

Tomasz Kołodziejczak

Kiedy miałem jeszcze niewątpliwą przyjemność rednaczelnikostwa „Magii i Miecza", wielokrotnie zastanawiałem się nad sensownością drukowania opowiadań fantastycznych w piśmie poświęconym grom fabularnym. Różni mądrale, którzy co i raz nawiedzali redakcję w celu podzielenia się z nami swoimi Światłymi i Jedynie Sensownymi Poglądami na robienie gazet, mieli w tej sprawie zdania skrajnie różnorodne. Podobnie zróżnicowane sądy pojawiały się w listach i na konwentowych spotkaniach. Mam wrażenie, że obecni wodzowie pisma mają tu mniej dylematów – popularność książek ze świata „Lancy" i innych tytułów związanych z grami dowodzi, że rpg i literatura mocno się przenikają. Dochodzi do tego przekonanie redaktorów, że bez czytania nie ma dobrego grania. Tak więc, jak mawiali komisarze polityczni *krasnoj armii*, walący z automatów w plecy idących do ataku kolegów: „odwrotu nie będzie". Jesteście, drodzy czytelnicy, skazani na obecność literatury w polskiej rolplejowej prasie specjalistycznej. Dylemat moich kolegów, a wasza ocena dotyczą obecnie raczej tego, ile i jakie nowelki powinny się w „Magii..." pojawiać. Opowiadania te moża podzielić z grubsza na trzy grupy.

Do pierwszej należeć będą zwykłe nowele fantastyczne, których akcja nie rozgrywa się w światach rpg. Parę takich tekstów trafiło się i w „Magii...". Potrzeba ich drukowania wielu czytelnikom pisma może wydawać się wątpliwa. Czy nie lepiej wepchnąć na łamy jeszcze jedną przygodę? Ale przecież i zdeklarowany gracz może wyciągnąć z takiej lektury wiele korzyści. Raz, że przeczyta zajmującą historię. Dwa, że powiększy liczbę znanych sobie fantastycznych światów. Trzy, że każde dobre opowiadanie to nośnik fabuł, gadgetów i pomysłów, które z powodzeniem zastosować można w przygodzie umieszczanej w dowolnych rzeczywistościach fabularnych. Fakt, że nowelka nie tyka żadnego z popularnych rolplejowych światów sprawia, że jako instrukcja staje się bardziej uniwersalna, łatwiejsza do zastosowania w wielu systemach.

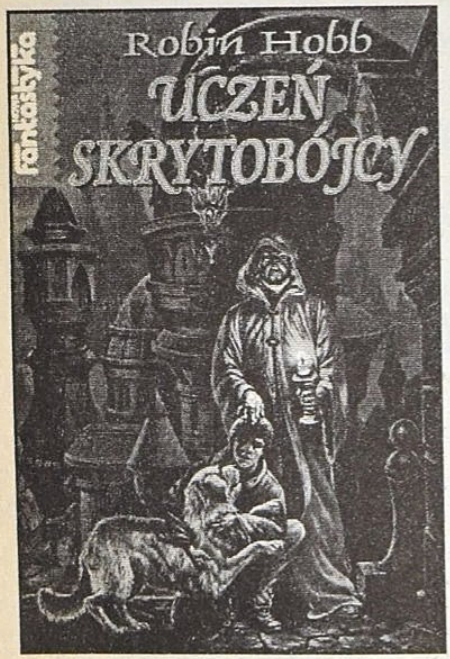
Drugą grupę tekstów stanowią opowiadanka umieszczone w światach rpg. Związki z grami przybierają w nich różną postać i intensywność. Może to być jedynie wykorzystanie już istniejącej rzeczywistości do opowiedzenia historii, którą z powodzeniem dałoby się sprzedać i w innych realiach. Teksty te spełniają wobec świata gry rolę służebną, opisują go graczom, przybliżają jego geografię, religię, mieszkańców i mogą oczywiście stać się generatorem wielu „wątków sesyjnych". Ale oczywiście istnieją też opowiadania jeszcze bardziej związane z grą. To w nich opisy bohaterów zawierają wszystkie składniki niezbędne do przetworzenia postaci literackiej na rolplejową. To w nich, niejako na sfabularyzowanych przykładach, pokazuje się, jak walczy taki to a taki potwór, czym go można między oczy palnąć i jakie zioło mu podać, żeby po żołądkowych boleściach szlag go trafił. Takie teksty to już konkretne instrukcje, wręcz schematy przygód, opisy miejsc, bohaterów czy broni, tak spreparowane, by ich dostosowanie do scenariusza nie stwarzało żadnego kłopotu. Podobną rolę spełniają sfabularyzowane do postaci opowiadań zapisy prawdziwych sesji. Zazwyczaj teksty tego typu cieszą się, delikatnie mówiąc, brakiem poważania ze strony krytyków literackich. O pożyteczności takich nowel przekonywać chyba nie muszę, bo oprócz zwykłej frajdy czytelniczej dają one mistrzom i graczom potężne wsparcie przy rozgrywaniu ciekawych fabuł.

Wreszcie pojawia się trzecia kategoria rolplejowych opowiadań, a mianowicie nowele o samych graczach. Tu często plan realistyczny przenika się z fantastycznym: a to gracze są wciągani do świata gry, a to po rzucie kostkami z tekturowego zamku wyłazi włochaty ogr i wali ich po czaszkach, bynajmniej nie tekturową maczugą. W skrajnym przypadku opowiadanie tego typu wcale nie musi być fantastyczne. Można wyobrazić sobie obyczajową nowelkę o tym, jak to nieśmiały Mistrz Gry, prowadzący „Warhammera", zakochuje się w pewnej dziewczynie. Ona jednak pragnie jedynie pewnego przystojnego Strażnika Tajemnic, bo niebywale rajcują ją lovecraftowskie potwory. Albo historię o nieszczęśliwym graczu, którego pasji żadna z okolicznych dziewcząt nie potrafi zrozumieć... Spod sprawnego pióra mógłby tu wyjść całkiem niezły obyczajowy kawałek.

Świadomie nie przywoływałem konkretnych tytułów opowiadań czy powieści. Każdy z was bez wątpienia zna teksty należące do każdej z przedstawionych powyżej kategorii. I wie, jakie opowiadania chciałby czytać w piśmie takim jak „Magia i Miecz". A panowie redaktorzy muszą nieźle główkować, by te wasze oczekiwania spełnić... ❑

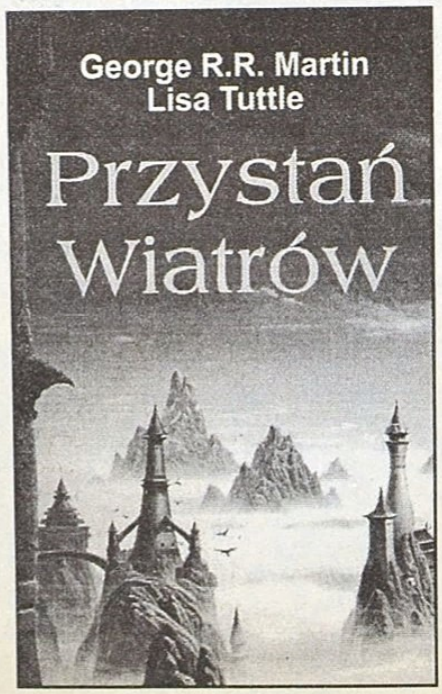
RECENZJE

Warto zwrócić uwagę na nowe na polskim rynku nazwisko: Robin Hobb. Jego powieść UCZEŃ SKRYTOBÓJCY zaczyna się niczym przeciętna, masowa fantasy. Jest państwo, jest król, który ma kłopoty rodzinne, są źli piraci. Nawet mapka zamieszczona na początku książki wydaje się jakby znana z wielu innych dziełek fantasy. A jednak w miarę czytania przekonałem się, że Hobb wie na czym polega pisarska robota. Buduje ciekawą intrygę, tworzy gromadę wyrazistych bohaterów, zgrabnie opisuje różne krainy i obyczaje zamieszkujących je ludów. Akcja trzyma w napięciu do końca, a okrasza ją kilka przyzwoitych pomysłów. Wydawca nie zapowiada ciągu dalszego, ale internetowe wieści mówią, że UCZEŃ SKRYTOBÓJCY to pierwszy tom trylogii. Fajnie.



Był rok 1990, komuniści wycofali się na z góry upatrzone pozycje, i jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zniknęły ograniczające pisarzy zapisy cenzorskie, dotyczące tak polityki, jak i spraw obyczajowych. Olsztyński animator fantastycznych działań – Wojtek Sedeńko – wpadł wtedy na pomysł zrobienia antologii polskich opowiadań sf wykorzystujących tę nową wolność. Antologia „Wizje alternatywne" miała być odświeżającą falą w polskiej fantastyce, miała pokazać nowych pisarzy, nowy styl uprawiania sf. Potem Sedeńko przygotował jeszcze jeden tom antologii (pod tytułem „Czarna msza"), będący w zamierzeniach odpowiedzią na klerykalne i antyklerykalne strachy naszej nowej rzeczywistości. Niedawno ukazała się trzecia książka opracowana przez Sedeńkę – WIZJE ALTERNATYWNE 2. W środku znajdziemy teksty pisarzy należących do polskiej czołówki sf: Dukaja, Jabłońskiego, Drzewińskiego, Żerdzińskiego, Ziemkiewicza, Huberatha. Jak i w poprzednich antologiach, dominują tu tematy i sprawy niekoniecznie fantastyczne: polityka, religia, psychologia. Nie polecam tej książki czytelnikom, którzy szukają lektur prostych, łatwych i przyjemnych. Jednak miłośnicy dziwnych wrażeń i dziwnych klimatów znajdą tu coś dla siebie. Szczególnie przypadły mi do gustu dwie mikropowieści Jacka Dukaja – autora obdarzonego kapitalną wyobraźnią, a przy tym operującego blisko obszarów tradycyjnej fantastyki naukowej. Antologia ta ma jednak swoje wady: tekst Jabłońskiego to fragment wydanej już dawno powieści, Żerdziński, Drzewiński i Ziemkiewicz nie są w swojej najwyższej formie, wreszcie, jak na antologię przeglądową, zabrakło mi w tej książce tekstów paru pisarzy. Ale cóż, wypada się cieszyć tym co jest i dopingować Sedeńkę, by robił kolejne tomy.

Sf w klimacie fantasy, trochę podobnym do tego z powieści Ursuli LeGuin, znalazłem w książce PRZYSTAŃ WIATRÓW. Autorzy, George Martin i Lisa Tuttle, przedstawiają świat setek wysp leżących na groźnym oceanie. Dalecy potomkowie rozbitków ze statku kosmicznego żyją na licznych archipelagach, tworząc różne kultury i państwa. Łączność między wyspami zapewniają lotniarze, wykorzystujący do tego celu burzliwe wiatry. Ich specjalny status, przywileje i bogactwo są powodem zazdrości ze strony wielu zwykłych ludzi. Inni, podziwiając niezwykły kunszt i niebezpieczne życie szybowników, sami pragną dołączyć do ich grona. Bohaterką książki jest Maris – dziewczyna, która zdobyła upragnienione skrzydła i postanowiła zmienić panujący na planecie układ sił...



MIASTO, KTÓRE WALCZYŁO to czwarty tom serii o ludzkich mózgach sterujących kosmolotami i stacjami kosmicznymi. Długie cykle zazwyczaj mnie zniechęcają, a tym razem, na dodatek, nie czytałem wcześniejszych części. Jednak czekała mnie przyjemna niespodzianka. Powieść Anne McAffrey i S. M. Stirling to przyzwoita porcja przygodowej, „twardej" fantastyki. Mamy tu stację kosmiczną, uciekinierów ze zniszczonej planety, kosmicznych piratów, kilka bitew, mały romans, sensacyjną intrygę. Szybka lektura.

Robin Hobb, „Uczeń skrytobójcy", tłum. Agnieszka Ciepłowska, Prószyński i S-ka, Warszawa 1997
Anne McCaffrey, S. M. Stirling, „Miasto, które walczyło", tłum. Beata Jankowska-Rosadzińska, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 1997
George R. R. Martin, Lisa Tuttle, „Przystań wiatrów", Zysk i S-ka, Poznań 1996
„Wizje alternatywne 2", red. Wojtek Sedeńko, Zysk i S-ka, Poznań 1996

Konkurs ogłoszony w numerze 37 wygrał Daniel Tesarowicz z Raciborza. Nagrodę książkową wyślemy pocztą.

SPAWN

Dariusz Zientalak, jr

Przeczytałem gdzieś, że pewien procent ludzi nie jest w stanie czytać komiksów. Ponoć jest to umiejętność, którą albo nabywa się we wczesnej młodości, albo wcale. Niby jaka to sztuka, zapyta ktoś, obejrzeć obrazek i przesylabizować teksty w dymkach? Żadna. Tyle, że czytanie komiksu to coś więcej. Przy lekturze komiksu oglądanie obrazka i czytanie dymków odbywa się niejako „równocześnie", tak jak przy oglądaniu filmu z napisami – dla wprawnego pożeracza komiksowych fabuł ciąg obrazków niewiele różni się od gładko sunącej taśmy filmowej.

A tu nagle okazuje się, że dla części społeczeństwa komiks jest medium równie obcym, co stereogramy dla astygmatyka. Jeśli to prawda, to jest to prawda smutna... Z drugiej strony tłumaczyłoby to, dlaczego tak wielu ludzi darzy komiks pogardą, która niejednokrotnie graniczy z nienawiścią. Nienawidzą oni tego, czego nie rozumieją. Brak im wyobraźni, więc powtarzają slogany z tętniących przemocą, demoralizujących, głupich komiksów. Biją na alarm, bo dziatwa zamiast po Janka Muzykanta, sięga po przygody Człowieka-Pająka. Z tego ma (według nich) wynikać, że kultura upada, a świat się kończy. Coś wam powiem. Czytam komiksy od dwudziestu lat. Właściwie to od nich zacząłem swoją przygodę ze słowem drukowanym – od zeszytów z przygodami socjalistycznego super-gliny, kapitana Żbika i od historyjek publikowanych na ostatniej stronie (dla mnie zawsze była to strona pierwsza) „Świata Młodych". Nie sądzę, żebym czytał przez to mniej książek, za to wiem, że książki i komiksy dostarczają mi zupełnie innych, nieporównywalnych wrażeń. Pytanie co jest lepsze (książka czy komiks?) ma, według mnie, tyle samo sensu, co pytanie, czy smaczniejsze jest jabłko, czy może jednak gruszka?

Co się zaś tyczy zawartości komiksów, to jest ona bardziej konserwatywna niż fundamentalistyczny katolik w Niedzielę Wielkanocną – tyle, że mniej zakłamana. Tam białe zawsze jest białe, czarne – czarne, a dobro zostaje nagrodzone. Krzepiąca ideologia w dzisiejszych czasach.

Niestety, większość zgromadzonych przeze mnie komiksów zdążyła zginąć (raczej bezpowrotnie). Liczne przeprowadzki pochłonęły numery „Relaxu" i „Alfy", że nie wspomnę o serii „Janosik", rysowanej w poetyce opiumowych halucynacji. Szlag trafił kapitana Żbika, Hansa Klossa i serial „Podziemny front". Z czasem ich miejsce zajęły zachodnie komiksy Marvella, DC, Image. Warto tu wymienić takie serie jak „Sandman", Hellshock" (znakomitego Jae Lee), „Weapon X" i – last but not least – „Spawn" Todda McFarlane'a. Magazyn ten od zeszłego miesiąca wydawany jest również w języku polskim, dlatego też poświęcimy mu kilka słów w niniejszym artykule.

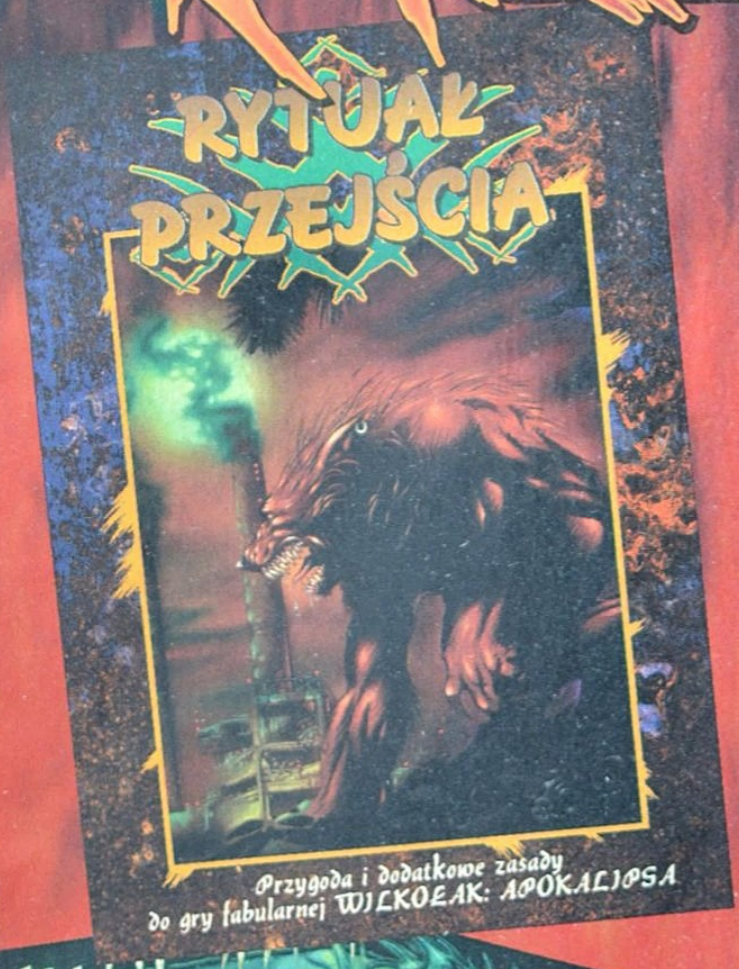
Pierwszą rzeczą, jaką zauważa czytelnik oryginalnego „Spawna" (jak również innych komiksów wydawnictwa Image), jest wysoki poziom edytorski periodyku – kredowy papier, znakomite farby, świetny druk. Polskie wydanie prezentuje się nieco skromniej, ale i tak o niebo lepiej niż drukowane na podłej gazetówce „Batmany" czy „Punishery". Drugą różnicą (w stosunku do powszechnie dostępnych u nas komiksów) jest treść „Spawna". Czytelnicy, przyzwyczajeni do pogodnych opowiastek o nadludziach w obcisłych gatkach, co miesiąc ratujących świat przed kolejnym żądnym władzy szaleńcem, zostali nią kompletnie zaskoczeni – lecz pokochali to! Na ulicach Nowego Jorku pojawia się człowiek w kostiumie przypominającym skrzyżowanie Batmana z Człowiekiem-Pająkiem. Nie wie kim jest, ani jak się nazywa. Nawiedzają go wspomnienia o ludziach, których znał, i miejscach, które odwiedzał; to właśnie z tych okruchów Spawn (co chyba najlepiej przełożyć jako „Pomiot") składa swą przeszłość. A nie jest to przeszłość chwalebna. Al Simons (bo tak brzmi prawdziwe imię i nazwisko Spawna) przez długi czas wykonywał dla agencji rządowej tzw. „zlecenia specjalne", czyli, inaczej mówiąc, wykonywał zabójstwa na zamówienie. Był w tym dobry, ale kiedy zaczął się stawiać zwierzchnikom – zlikwidowano go. I poszedł prościutko do Piekła...

Tam zawarł pakt z Szatanem (nazywanym w komiksie Malebolgiem), zgodnie z którym w zamian za duszę oraz umiejętności zabójcy otrzymał możliwość powrotu do świata żywych (dodatkowo wyposażony w nadnaturalne zdolności). Wiadomo jednak, że diabeł jedną ręką daje, a drugą odbiera... Simons/Spawn pragnie odzyskać kobietę, którą kocha, lecz okazuje się, że od jego śmierci minęło pięć lat i teraz jest ona żoną innego. Na dodatek pod maską imitująca oblicze Simmonsa ukryta jest twarz gnijącego trupa; mało prawdopodobne jest, by ex-małżonka była zachwycona tym widokiem. W tej sytuacji Spawn postanawia odnaleźć swoich zabójców i wyrównać rachunki. Trawiony nienawiścią do Malebolga, nie ma zamiaru dotrzymać swojej części umowy; zaszywa się w plątaninie uliczek i zaczyna nowe życie – już jako Spawn. Oto komiksowy bohater lat 90-tych: bez kobiety, bez mieszkania, bez pracy. Mc Farlane, autor scenariusza i rysownik kilkunastu pierwszych numerów, zgrabnie obraca schemat przeciwko niemu samemu. Jaka to sztuka być pogodnym, miłym i wesołym, pyta, jeśli się opływa w dostatek i wszyscy cię lubią? Życie takiego Bruce'a Wayne'a to sama malina; kiedy zakłada rajtki Batmana, to w ten sposób realizuje jeszcze jeden kaprys bogacza. A Spidermen? Mając piękną żonę i stałą posadę Peter Parker okazuje się być mięczakiem i egocentrykiem, pozwalając sobie na załamanie nerwowe. Spójrzcie na TEGO gościa, mówi McFarlane. Ten to ma przerypane. Żona żyje z innym i jest szczęśliwa, on mieszka w kartonie, a na dodatek sprzedał duszę diabłu! Postawcie się w JEGO sytuacji i wtedy spróbujcie zachować pogodę ducha! Nic chyba dziwnego, że większość czasu oraz energii Spawn poświęca na walkę z samym sobą. Jeśli można postawić temu komiksowi jakiś zarzut, to jedynie taki, że budowanie atmosfery oraz portretów psychologicznych postaci odbywa się kosztem spowolnienia akcji. Są naturalnie momenty żywsze, ale jeśli oglądamy przypadkowy zeszyt z przygodami Spawna, to cała ta wyrwana z kontaktu historia nie jest wiele warta. Autorzy próbują nadrobić tę fabularną ospałość za pomocą dynamicznej kreski i bijących po oczach kolorów – na ogół z dobrym skutkiem. Chociaż nie wolny od uproszczeń, „Spawn" jest przykładem na to, że komiks to medium jak każde inne. To od autora zależy jaką wypełni je treścią i jaką myśl zechce przekazać odbiorcom. A myśl wypływająca ze „Spawna" jest tyleż bluźniercza, co intrygująca – nawet w Piekle możesz zapracować na swoje zbawienie!

SPAWN 1/97

scenariusz i rysunki: Todd McFarlane
wyd. TM-Semic, Warszawa.

WILKOŁAK
APOKALIPSA



Czy ogranął
Cię szał?
Najwyższy
czas!

DRAGON LORE II

Rogal

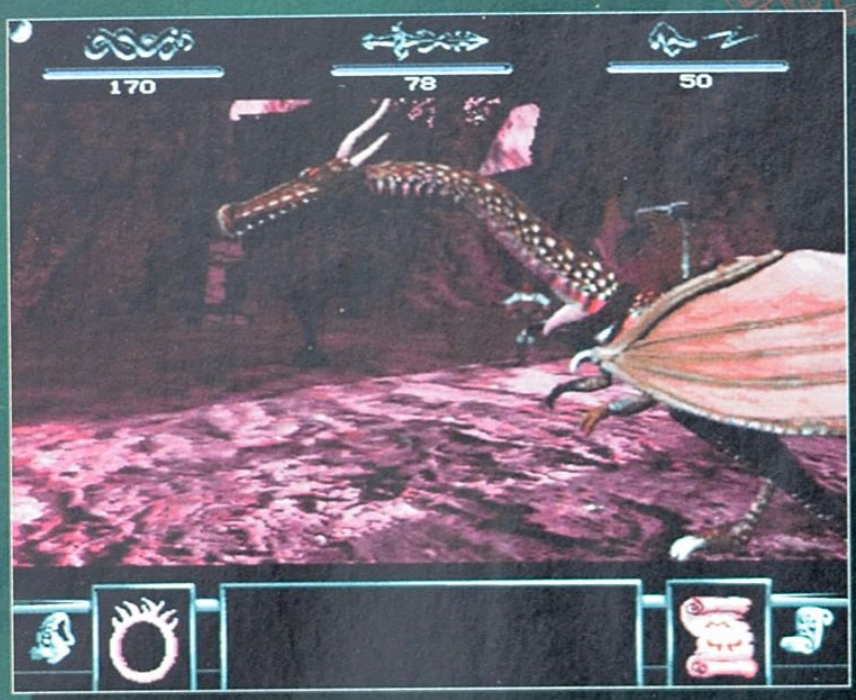
Świat jest snem Wielkiego Smoka. Bezkresne równiny, dzikie lasy, wznoszące się ku niebu góry, ludzie, krasnoludy, ziemia, niebo – słowem wszystko – to wytwory jego podświadomości. Pewnego dnia ten sen został zakłócony. Z koszmarów Smoka narodziły się orki, które wydały wojnę wszystkiemu, co żywe. Przez świat przetoczyła się fala przemocy. Stoczono setki bitew, przelano rzeki krwi, i mimo tego, że elfy, ludzie, krasnoludy i smoki walczyły z wielką determinacją, orki odniosły zwycięstwo. Dzieciom Smoka nie pozostało nic poza ucieczką. Pokonane narody, prowadzone przez smoczych rycerzy, wycofały się do wielkiej doliny, która za pomocą magii została odgrodzona od świata. Magiczny mur ocalił niedobitki pokonanych ras, ale na jak długo?

FABUŁA

Do takiej właśnie rzeczywistości przenosimy się w grze **Dragon Lore II**. Jej głównym bohaterem jest młody rycerz Werner von Wallenrod, który ma bardzo, bardzo duży problem. Zanim jednak o nim opowiem, kilka słów o tym, co wydarzyło się w pierwszej części gry.

Strażnikami i władcami doliny (w której schronili się uciekinierzy) są obdarzeni mocą rycerze, dosiadający potężnych smoków. Jednym z nich był ojciec Wernera, Axel von Wallenrod. Niedługo po narodzinach syna Axel został zamordowany przez Haggena Von Diakonova (innego rycerza). Ojciec zdołał jednak wcześniej ocalić swe dziecko, jedynego następcę. Oddał je pod opiekę wiernego sługi i przykazał, aby opowiedziano chłopcu o jego dziedzictwie, gdy osiągnie właściwe lata.

Akcja pierwszej części gry rozpoczyna się w dwadzieścia lat po śmierci Axela. Młody Werner dorasta na farmie przybranego ojca, nie zdając sobie sprawy z tego kim jest naprawdę i jakie jest jego przeznaczenie. Pewnego dnia poznaje jednak swą prawdziwą historię. Nie pozostaje mu nic innego, jak wyruszyć w świat i odzyskać swoje dziedzictwo. Po wielu przygodach Werner udowadnia, że zasługuje na to, aby zająć należne mu miejsce wśród rycerzy oraz doprowadza do wygnania von Diakonowa – człowieka, który zabił jego ojca. Część pierwsza gry kończy się



głosowaniem rycerzy (w czasie gry trzeba było ich sobie zjednać), po którym młody von Wallenrod staje się jednym z nich. Łatwo dojść do wniosku, że jest to jeszcze jedna historia kończąca się słowami „a potem żyli długo i szczęśliwie", ale tak nie jest.

Już na początku drugiej części gry dowiadujemy się, że życie Wernera dalekie jest od podobnych schematów. Na scenie pojawia się kolejny czarny charakter – Crownguard (nawiasem mówiąc jeszcze bardziej perfidny od Diakonova) i zaczyna nam bruździć. Stwierdza on, że Werner von Wallenrod może zostać co najwyżej „wsiowym wypierdkiem" (to jedno z najdelikatniejszych wyrażeń, jakich używa), a nie rycerzem. I trzeba z czystym sumieniem przyznać, że ma niezłe argumenty na poparcie swych przekonań – otóż Werner nie może zająć miejsca ojca dopóki nie odnowi paktu z rodzinnym smokiem Maraakiem.

Muszę przyznać, że na początku byłem zdziwiony takim obrotem sprawy. W pierwszej części **Dragon Lore** Werner spotyka smoka, ba, nawet go dosiada, myślałem więc, że najgorsze już za nim. Problem w tym, że nie był to właściwy smok...

Maraak, jak się możemy dowiedzieć, zniknął tuż przed śmiercią Axela. Od tego czasu nikt go nie widział ani o nim nie słyszał.

Nie jest to oczywiście jedyny problem, z którym musi sobie poradzić Werner. Odnowienie paktu nie jest tak proste, jakby się mogło wydawać. Trzeba najpierw odnaleźć kamienną tablicę, później wezwać smoka itd. Jak nietrudno się domyśleć, takie tablice nie leżą na ulicy. W dodatku jedyną osobą wiedzącą cokolwiek na ich temat jest prorok, do którego niełatwo się dostać, a w dodatku (jak to wszyscy prorocy) bełkocze coś bez ładu i składu.

Nie ma sensu opisywać dalszych wydarzeń – w tę grę trzeba zagrać samemu. Jest ona o wiele lepsza od części pierwszej i dużo, dużo ciekawsza.

WRAŻENIA

Dragon Lore był prostą, liniową opowiastką – trzeba było pójść tu, zrobić to, wrócić tam itd. Nie było ważne ile czasu zmarnowaliśmy na myślenie – w międzyczasie w odwiedzonych przez nas miejscach i tak nic się nie zmieniało.

W „dwójce" sprawa wygląda zupełnie inaczej. Werner ma niewiele czasu na odnowienie paktu. Czas mija, jak w normalnym życiu – jeśli położymy się spać na, powiedzmy, dwa tygodnie, to po prostu przegramy. Musimy ciągle kręcić się w różnych miejscach, czy to w dzień, czy w nocy, i szukać, nasłuchiwać, rozmawiać...

Kolejną bardzo fajnym rozwiązaniem jest sposób skonstruowania fabuły. W mieście, które jest głównym miejscem akcji, dzieje się jednocześnie wiele rzeczy – jedne z nich związane są z główną historią, inne zaś dotyczą wątków pobocznych. Jest ich na tyle dużo, że po pewnym czasie nie wiadomo, co jest istotne, a co nie, co musimy zrobić, a z czym możemy sobie dać spokój. Dzięki temu całą opowieść staje się ciekawsza i wiarygodniejsza.

Warto również zwrócić uwagę na sposób wprowadzania do gry postaci drugiego planu. To nie jest Eye of Beholder, w którym wrogów po prostu spotykało się. Tutaj najpierw dowiadujemy się, że ktoś przybył do miasta; po kilku dniach dowiadywaliśmy się, że osoba ta jest bardzo zainteresowany Wernerem itd. Dopiero później stajemy z nim twarzą w twarz – zazwyczaj

w najmniej oczekiwanym momencie.

Oczywiście nie są to wszystkie zalety Dragon Lore'a, nie sposób było by o nich wszystkich wspomnieć w tak krótkim artykule.

Warto jednak zastanowić się w jaki sposób przenieść doświadczenia nabyte podczas gry na komputerze do zabawy w role-playing.

Zacznijmy od historii Wernera. Młody von Wallenrod rozpoczyna swą karierę w podobny sposób, jak awanturnicy z Warhammera, AD&D czy KC. Na początku jest nikim – później jego doświadczenie wzrasta, lepiej włada bronią, ludzie zaczynają darzą go coraz większym szacunkiem itd. Problem w tym, że gracze prawie nigdy nie tworzą tak dobrych, tak kompletnych historii; zazwyczaj ograniczają się do opisu wyglądu bohatera, napomykają o kilku mniej lub bardziej ważnych faktach z jego życia – i na tym koniec. Biedny MG nie ma zbyt urozmaiconej pożywki dla tworzenia oszałamiających scenariuszy. Jeszcze rzadziej gracze zapraszają prowadzącego do wspólnego tworzenia przeszłości swoich postaci, bo i po co? I tu popełniają wielki błąd. Dobra historia postaci może być inspiracją dla wielu ciekawych przygód, a nawet kampanii. Dzięki niej gra stanie się ciekawsza, a bohater bardziej rzeczywista, wielowymiarowy.

Drugą sprawą, na którą warto zwrócić uwagę w **Dragon Lore**, jest fabuła, a raczej mnogość przeplatających się wątków. Czy zastanawiałeś się kiedyś nad poprowadzeniem kilku przygód naraz? Zazwyczaj Mistrzowie Gry ograniczają się do jednej historii, ubarwiając ją od czasu do czasu losowymi spotkaniami. A gdyby tak kilka historii działo się jednocześnie? Można by wtedy było zagrać na przykład w *Proroctwo Nathaniela* i *Dom...* równocześnie! Wydaje się to mało możliwe. Dlaczego? Akcja *Proroctwa Nathaniela* toczy się w objętym kwarantanną mieście, w którym panuje zaraza. Powiedzmy, że Alvin, główny bohater *Domu*, jest jednym z Bohaterów Niezależnych i zatrzymał się w tej samej gospodzie, co bohaterowie. Kiedy zapada noc...

Przytoczony przykład nie jest może najbardziej fortunny, jeśli jednak znajdziesz własną receptę na udane łączenie przygód, to efekt z pewnością przejdzie twoje najśmielsze oczekiwania...

Życzę miłej gry i ciekawych pomysłów na przygody.

LORDS OF THE REALM II

Maryan

Gry strategiczne, obok strzelanin 3D i przygodówek, są najpopularniejszą formą komputerowej rozgrywki. Powstało mnóstwo mniej lub bardziej udanych gier tego rodzaju. Ich początki sięgają zupełnie już prehistorycznego „Empire", zaś ukoronowaniem wszystkich strategii jest chyba „Harpoon II" – symulator wojny morskiej, ponoć tak dokładny w odwzorowaniu współczesnego pola walki, że nawet wykorzystywany w szkoleniu oficerów Marynarki Wojennej USA. Na naszym fantastycznym poletku sytuacja przedstawia się nieco skromniej; prawdziwie strategiczne gry *fantasy* można policzyć dosłownie na palcach jednej ręki. Do tej grupy niewątpliwe należy seria „Warlords" („Warlords I" i „Warlords II") oraz, choć w mniejszym stopniu, „Fantasy

General". Ten ostatni program jest jednak tylko mutacją wcześniejszych „Panzer General" i „Allied General" – strategii odnoszących się do okresu II Wojny Światowej.

Dlatego też z zainteresowaniem sięgnąłem po **Lords of the Realm II** – grę mającą być, wedle plotek, nowym spojrzeniem na „strategie" *fantasy*. Pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne – grę opracowano z dbałością o szczegóły i trudno znaleźć jakieś poważniejsze uchybienia od strony graficznej. Od pierwszego kontaktu z grą towarzyszy nam łatwy w obsłudze przewodnik po programie, dzięki czemu możemy dość szybko zorientować się w jej szczegółach.

DZIEL I RZĄDŹ

Zasiadając do gry wcielasz się w rolę przywódcy niewielkiego księstewka-prowincji. Twoim zadaniem jest zapewnienie dostatniego i bezpiecznego bytu poddanym i, oczywiście, rozwój terytorialny państwa. O ile to pierwsze zależy głównie od twoich umiejętności rozsądnego gospodarowania posiadanymi dobrami i skutecznego planowania, o tyle do podboju okolicznych terytoriów musisz posiadać odpowiednio liczną i dobrze wyekwipowaną armię. Na początku rozgrywki większa część wszystkich terytoriów jest neutralna (mieszkańcy danego terenu bronią się przed wszystkimi agresorami, którzy wtargną na ich terytorium), lecz przeciwnicy – może ich być nawet kilku – nie zasypiają gruszek w popiele i ani się obejrzysz, gdy ze wszystkich stron otoczą cię terytoria wroga. Co prawda w kilku pierwszych scenariuszach gra komputera może wydawać się nieco zbyt „zachowawcza", lecz i tak będziesz miał z nim sporo kłopotu.

CHLEBEM I MIECZEM

Kluczem do sukcesu jest umiejętne gospodarowanie posiadanymi ludźmi i dostępnymi zasobami. Musisz przydzielić chłopów do obsiewania pól i wypasania krów (produkcja żywności), wyrębu lasów i wydobywania rudy żelaza (surowce do produkcji broni), obsługi kuźni (wyrób oręża) itp. Pomiędzy wszystkimi tymi działaniami zachodzą ścisłe zależności: jeśli przydzielisz więcej ludzi do kuźni, to wyprodukujesz więcej broni i stworzysz silniejszą armię – równocześnie jednak twe pola pozostaną nieobsiane i ludzie będą przymierać głodem. Musisz też liczyć się ze zdaniem mieszkańców prowincji, nie doprowadzając ich do ostateczności, jako że niskie morale (obniża się ono np. w wyniku zmniejszenia racji żywnościowych, wysokich podatków i /lub poboru do wojska) może spowodować bunt ludności i utratę całej prowincji. Jeśli jednak chcesz przetrwać, to niektóre mniej efektywne terytoria będą musiały zacisnąć pasa... Na szczęście sytuację ratują kupcy, często przemieszczający się z księstwa do księstwa – możesz u nich kupić lub sprzedać dowolne surowce i broń, a dzięki temu podreperować swój budżet i wspomóc deficytowe prowincje.

GOTUJ BROŃ!

Kiedy już zgromadzisz wystarczającą ilość oręża (wyprodukowanego we własnych kuźniach bądź zakupionego od handlarzy), możesz zaciągnąćżołnierzy i wyruszyć w pole – na podbój sąsiednich terytoriów lub dla obrony własnych ziem przed nadciągającymi armiami wroga. Jeśli się bronisz, to najlepiej robić to w twierdzy (w trakcie gry można je rozbudowywać), jako że twoje siły są wtedy o wiele skuteczniejsze. Masz do dyspozycji kilka rodzajów jednostek: od słabo uzbrojonych chłopów aż po zakutych w stal konnych rycerzy. Samo starcie może być przeprowadzone dwojako: albo jako walka strategiczna (komputer porównuje siły atakującego i obrońcy, po czym wyświetla straty obu stron i decyduje, kto został zwycięzcą) albo jako starcie taktyczne. Bitwa taktyczna nieodparcie przypomina walki rodem z „Warcrafta" – kierujesz swoimi oddziałami w czasie rzeczywistym, przemieszczając je po niewielkiej planszy. W walce taktycznej komputer jest bardzo pasywny, a często po prostu „głupi" – nawet jeśli masz słabsze wojsko, to dobrze przemyślany manewr (np. atak od tyłu) z reguły przynosi powodzenie.

Jeśli nie chcesz tracić żołnierzy (obniża to morale i zmniejsza ilość mieszkańców prowincji gotowych do pracy), to możesz wynająć oddział najemników. Jest to jednakże dość droga inwestycja, a ponadto takiemu wojsku trzeba dodatkowo płacić co rundę określoną sumę pieniędzy.

WADY

Niestety, twórcy gry nie ustrzegli się kilku błędów, które dość znacząco wpływają na jakość zabawy. Moim osobistym zdaniem niezbyt fortunnym posunięciem było zbytnie „uszczegółowienie" gry. Większą część rozgrywki spędzamy na przemieszczaniu chłopów pomiędzy poszczególnymi lokacjami (pola, pastwiska, kuźnie itp.), co po kilku kampaniach staje się mocno nużące. Ponieważ gra jest dość długa, jej twórcy mogliby śmiało wprowadzić kilka dodatkowych atrakcji (jak np. dostęp do kolejnych rodzajów jednostek, urozmaicenie przebiegu akcji). Niestety, nic takiego nie ma miejsca. Również rozwiązanie problemu dyplomacji pozostawia wiele do życzenia. Deklaracje o sojuszu i pomocy wygłaszane przez przeciwnika są zazwyczaj czystą fikcją, jako że nie przeszkadza mu to wkraczać na nasze terytorium w chwilę po zawarciu uroczystych paktów. Również obsługa gry pozostawia wiele do życzenia – jeśli np. chcemy sprzedać większą ilość towaru, to musimy pracowicie klikać myszką odpowiednią ilość razy.

ZALETY

Jeśli lubisz **Settlersów** lub **Celtic Tales**, to ta gra również przypadnie ci do gustu. Rozgrywkę podzielono na kilkanaście kampanii o wzrastającym stopniu trudności; walka toczy się z jednym, dwoma lub trzema przeciwnikami jednocześnie, zazwyczaj na kilku frontach. Można również grać w sieci przeciwko kolegom. Prawdziwą sztuką jest nie tylko utrzymanie odpowiedniego poziomu produkcji we własnych prowincjach (często-gęsto zdarza się susza, pomór lub inne nieszczęście, co ma katastrofalny wpływ na zbiory i pogłowie bydła), ale i odpieranie regularnych ataków wroga/wrogów – nie mówiąc już o skutecznej ekspansji na terytoria przeciwnika. Dla miłośników strategii **Lords of the Realm II** to „lektura obowiązkowa". ❑

PEWNEGO RAZU NA DZIWNYM ZACHODZIE...

Opis gry **Deadlands**

Mamy rok 1876. Stany Zjednoczone wciąż pogrążone są w chaosie wojny domowej. Na skutek straszliwego trzęsienia ziemi Kalifornia zmieniła się w gigantyczny labirynt wąwozów, z których większość zalało morze. Indianie odzyskali większą część Dakoty, uprzednio utraconej na rzecz białych. Umarli powstają z grobów i wtrącają się w sprawy żywych. Ale to wszystko nie jest jeszcze najgorsze...

W 1863 roku żądna zemsty banda Indian, nazywająca siebie Ostatnimi, uwolniła Manitou – złe duchy uwięzione dotąd w Krainie Wiecznych Łowów. Przemierzają one Zachód, żywiąc się ludzkim strachem. Los Diablos, Szakalopy, Mroczni Łowcy, Wisielczy Sędziowie, Krocząca Śmierć – to niektóre spośród wielu form, jakie mogą przyjąć. Od tamtej pory, od chwili gdy duchy wkroczyły pomiędzy żywych, rzeczywistość na zawsze zmieniła swe oblicze...

A jednak nawet ten przerażający świat ma swoich bohaterów: szeryfów stojących na straży prawa, polujących na Manitou rewolwerowców, szulerów-czarowników, używających kart do konstruowania zaklęć, indiańskich wojowników i szamanów, błogosławionych. Istnieją też Udręczeni – upadli bohaterowie, tajemniczy i przerażający, którzy powrócili zza grobu, aby raz jeszcze przeciwstawić się złu.

Tak w skrócie przedstawia się świat **Deadlands** – nowej gry fabularnej wydanej przez firmę Pinnacle Entertaiment Group, Inc.

Trzeba przyznać, że autorzy tego systemu „trafili" w dziewicze jeszcze rejony rynku RPG. Od dawna nie wydano żadnej gry fabularnej w realiach Dzikiego Zachodu. Oczywiście jest *Boot Hill*, podręczniki o Dzikim Zachodzie do systemów uniwersalnych (między innymi do gier *GURPS* i *Rolemaster*), a na początek stycznia br. zapowiadany był również nowy system firmy White Wolf – *Wilkołak Na Dzikim Zachodzie*. Niemniej żadna z tych gier nie ma odpowiedniego charakteru, aby przyciągnąć przeciętnego gracza, rozsmakowanego w nastrojowych światach horroru czy fantasy (z wyjątkiem *Wilkołaka NDZ*, którego jak dotąd w ogóle nie ma...).

Dlatego też *Deadlands* (w wolnym tłumaczeniu: Martwe Ziemie lub Ziemie Umarłych) nie jest zwyczajną grą wykorzystującą w swej konstrukcji elementy zaczerpnięte z kultury Dzikiego Zachodu – to prawdziwy melanż, mieszanka elementów różnych stylów i nastrojów. Jakie to elementy? Wyjaśnijmy pokrótce:

1. **Dziki Zachód**. W grze *Deadlands* można spotkać wszystkie archetypy łotrów i bohaterów, które doskonale znamy z westernów: dobrych szeryfów i złych bandytów (lub na odwrót), prostolinijnych rewolwerowców, wyrafinowanych szulerów, panienki z saloonów, uśmiechniętych grabarzy, szalonych południowców, chciwych

Jankesów, szlachetnych Indian, żądnych krwi Indian, a nawet pijanych Indian... (itp., itd.). Oczywiście nie wszystkim ten klimat przypadnie do gustu, ale dzięki ogromnemu bogactwu występujących w niej postaci gra z pewnością jest atrakcyjniejsza dla przeciętnego „odbiorcy" rolplejów.

2. **Horror**. Tego nie muszę chyba reklamować. Dzięki wprowadzeniu elementu nadnaturalnego gra zyskuje specyficzny nastrój, drużyna zaś przerażającego (i oczywistego) wroga, którego musi najpierw poznać, a później zniszczyć, jeżeli chce ocalić świat przed zagładą. Mistrz Gry natomiast ma dzięki temu dodatkowe, niewyczerpane źródło pomysłów na przygody, jakim niewątpliwie jest literatura grozy.

3. **Verne**. Miłośnicy prozy Verne'a powinni być tą grą szczególnie usatysfakcjonowani, jako że jej klimat i rozwiązania fabularne przypominają atmosferą dziewiętnastowieczne książki awanturnicze. Autorzy systemu oddali hołd sławnemu pisarzowi opisując m.in. archetyp szalonego naukowca – postaci bardzo popularnej w książkach Verne'a.

Te elementy, w połączeniu z innymi inspiracjami, tworzą unikatową mieszankę, czyniąc grę *Deadlands* równie wyjątkową jak *Lost Souls* czy *Shadowrun*, a jednocześnie pozbawioną błędów, którymi charakteryzują się pierwsze edycje wspomnianych systemów. Warto podkreślić dbałość autorów gry o atmosferę wykreowanego świata, przejawiającą się w charakterystycznym języku, stylizowanych ilustracjach, fabularyzowanych wstawkach. Trzeba przyznać, że twórcy z Pinnacle zrobili dobrą robotę.

Od strony „technicznej" *Deadlands* również przedstawiają się bez zarzutu. Postacie są opisywane za pomocą *cech* i *umiejętności*. Poziom *cechy* zależy od rodzaju kości, której używa się do testu (d4, d6, d8, d10, d12), *umiejętności* zaś to mnożnik, który określa ich ilość. Jeśli więc np.: *cecha* wynosi d6, a *umiejętność* 4, to gracz rzuca 4d6. Proste i eleganckie. Oprócz kości w grze używane są również karty (do czarów i tworzenia postaci) oraz żetony. W efekcie mamy do czynienia z systemem technicznym, który mimo swej pozornej komplikacji jest łatwy w użyciu, a do tego korzystanie z niego daje tyle emocji (np. przy rzucaniu czarów wykorzystuje się zasady pokera!), co sama „czysta" gra.

Deadlands nie są oczywiście wolne od błędów. Najbardziej uciążliwe jest rozrzucenie niektórych informacji po całym podręczniku, co może doprowadzić początkujących Mistrzów Gry do rozpaczy (dodatkowym utrudnieniem jest brak indeksu). Niemniej gorąco polecam tę grę wszystkim miłośnikom westernów, horrorów i dobrej zabawy.

Podręcznik (przeszło dwieście stron) podzielony jest na trzy części.

Pierwsza, przeznaczona dla graczy, przedstawia podstawowe elementy systemu, m.in. tworzenie postaci, archetypy, przeprowadzanie walki, podstawowe informacje o systemie.

Dalej następuje część przeznaczona dla wszystkich czytelników – zarówno dla graczy, jak i Mistrza Gry. Zawiera ona opisy wszystkich „magicznych" mocy, w które mogą być wyposażeni bohaterowie. Zainteresowani znajdą tutaj informacje na temat udręczonych, szalonych naukowców, indiańskich szamanów itp. Każda z tych specjalnych postaci opisana jest w osobnym rozdziale, zawierającym opis możliwości, mocy i zagrożeń. Dodatkowo ta część książki zawiera rozdział o strachu i różnych sposobach wykorzystania go w grze.

Podręcznik zamyka księga Mistrza Gry, wypełniona, jak sama nazwa wskazuje, wszelkimi informacjami, do których gracze nie powinni mieć dostępu. Znalazły się tu informacje o świecie, opisy nadnaturalnych stworzeń, szczegółowy opis systemu i podpowiedzi dotyczące prowadzenia gry.

Robert Siniakiewicz

kruk

pismo poświęcone grozie

Numer 1
od 25 stycznia
m.in.:

LOVECRAFT
CELTOWIE
METALLICA
GOYA

Numer 2
od 25 marca
m.in.:

CZAROWNICE
GROZA
W CYBERPUNKU
HARDWARE
KULT
GRABIŃSKI

Numer 3
od 25 maja
m.in.:

100-lecie
wydania „Draculi"
ŚREDNIOWIECZE
„ZŁO" WEDŁUG
JACKA
KACZMARSKIEGO
POE
SEKS
W HORRORZE

Szukaj nas w kioskach na terenie całego kraju, lub napisz.
WYDAWNICTWO S.R. 00-963 Warszawa 81 skr.poczt.3

wydawnictwo SR

MIASTECZKO YARMIE

Yarmie to nie tylko skupisko budynków. To także kilometry (jeśli nie setki kilometrów) podziemnych korytarzy, ciągnących się pod powierzchnią ziemi. Nikt nie wie, kto je zbudował i w jakim celu, niewielu zaś orientuje się, jak się do nich dostać. Mimo to co pewien czas grupa śmiałków przekracza kamienne wrota, magiczne portale lub wchodzi w otchłanie jaskiń.

Tym razem do podziemnego labiryntu weszli nie znający strachu bracia Jgoles Garica Coretses – Miguel, Domingo, Santos i Capabaios. Miguel był najstarszy i przewodził całej grupie. Chodził w ciężkiej, błyszczącej zbroi, a w ręku dzierżył długi, półtoraręczny miecz. Domingo i Santos byli bliźniakami. Pierwszy z nich został magiem, drugi zaś najbardziej oddanym sługą bogów, jacy kiedykolwiek chodzili po tej ziemi. Rozumieli się bez słów i razem potrafili naprawdę wiele. Capabaios miał zaledwie 16 lat i stawiał dopiero pierwsze, nieporadne kroki w szerokim, niebezpiecznym świecie. Chciał zostać minstrelem, jednak bracia wybijali mu to z głowy każdego dnia.

Nasi wędrowcy poszukiwali skarbów, bogactwa i doświadczenia (każdemu brakowało jakiegoś 1000 pkt. do następnego poziomu!). Przez wiele godzin przemierzali mroczne korytarze oświetlane magicznymi światłami. Wsłuchiwali się w najcichszy dźwięk, zaglądali do najmniejszych dziur, wyczuwali najsłabsze zapachy. Jednak nic nie udało im się znaleźć...

– Bogowie! – jęknął Miguel. – Czyżby jacyś podli adwenczererzy wyczyścili te podziemia przed nami?

Bracia nic nie odrzekli na te słowa i cała czwórka ruszyła dalej w poszukiwaniu skarbów, bogactwa i doświadczenia. Za tysięcznym rogiem, w sto pięćdziesiątej trzeciej komnacie natrafili w końcu na coś, co można było zabić i co z pewnością miało skarb (jeśli Mistrz Gry tylko o tym pamiętał). Oczom nieustraszonych poszukiwaczy przygód ukazała się piękna, powabna, krągłousta i piersiasta kobieta, ubrana w długą, obcisłą suknię. W normalnych warunkach bracia doceniliby powaby tego pięknookiego stworzenia. Jednak nie były to normalne warunki – znajdowali się w labiryncie, a poza tym dziewoja zamiast włosów miała węże!

– Meduza... – szepnął przerażony Capabaios.

– Za mną! – krzyknął Miguel i nie oglądając się na rodzeństwo ruszył na piekielnego stwora. Tymczasem bliźniacy zaczęli tkać potężne zaklęcia. Nim jednak zdołali wypowiedzieć ostatnie słowa, kobieta uśmiechnęła się do Miguela, rzuciła mu słodkie (jak różany miód), powłóczyste spojrzenie. Mężczyzna stanął jak wryty (a dokładniej mówiąc – skamieniał).

Pozostałych braci zatkało („Nie wyszedł mu test?!", „Przecież broni się na dwójce!", „Co jest!?"), Domingo i Santos nie przestali jednak czarować. Z palców pierwszego wystrzelił strumień ognia, uderzając stwora w pierś. Kobieta cofnęła się o krok, ale szybko odzyskała równowagę. Tymczasem Santos klepnął Capabaiosa w plecy, kończąc zaklęcie słowami:

– Idź, walcz!

Przerażony młodzieniec ruszył do przodu, jedną ręką zasłaniając oczy, a w drugiej dzierżąc sztylet. Widząc to meduza wybuchnęła perlistym śmiechem, który odbijał się od ścian komnaty dudniącym echem. Chłopiec zaatakował, ale sztylet – mimo iż wbił się w pierś stwora – nie zranił go (a przynajmniej tak zadecydował MG). Kaskady coraz głośniejszego śmiechu powoli zmieniały się w straszliwy, ogłuszający ryk.

Domingo i Santos po raz kolejny skorzystali z potęgi magii. Wokół meduzy zadymiło się, zahuczało, ale kobieta stała dalej – piękna i niewzruszona (czarami).

Nagle Miguel poruszył się. W nie wyjaśniony sposób jego ciało znów przemieniło się – tym razem z kamiennego w zwyczajne. Wojownik, nie zastanawiając się długo, natarł na potwora i ciął go swym pięknym mieczem. Bestia jęknęła przeciągle i przycisnęła rękę do zranionego boku. Spomiędzy jej palców trysnęła posoka.

Tymczasem Capabaios po raz kolejny wbił sztylet w potwora. Tym razem ostrze weszło głęboko w ciało. Potwór syknął jeszcze raz i lekko uderzył chłopca dłonią. Młodzieniec odleciał do tyłu, potrząsając głową; szybko jednak opanował się i skoczył na przeciwnika. Tymczasem Domingo i Santos dopingowali braci, widząc, że zaklęcia zdają się na nic, a ich przyjaciele dają sobie radę. Jednak okrzyki zamarły im na ustach, kiedy Miguel znów przemienił się w kamień. Tym razem meduza nie śmiała się. Skoczyła na Capabaiosa i chwyciła go w ramiona. Wyrastające z jej głowy węże owinęły się wokół głowy młodzieńca i wgryzły się w jego ciało. Chłopiec krzyczał jeszcze przez chwilę, uderzając sztyletem w potwora, ale w końcu ucichł. Jednak Domingo i Santos już tego nie widzieli i nie słyszeli, byli już bowiem daleko.

KOMENTARZ

Nie wszyscy kochają porządek, jednak każdy zdaje sobie sprawę z tego, że jest on bardzo przydatny. Łatwiej coś znaleźć i wiadomo, gdzie co jest, kiedy ma się wszystko dokładnie poukładane. Tak też powinno być z kartą postaci. Należy mieć na niej napisane wszystko przejrzyście i wyraźnie – co pewien czas warto nawet zmienić zniszczony arkusz na nowy, czysty. Wyobraźcie sobie, co się stanie, kiedy zapomnicie o posiadanych przez waszą postać przedmiotach. Sesje nie odbywają się codziennie, łatwo więc o czymś zapomnieć – na przykład, o pierścieniu ochrony przed polimorfią lub o magicznym sztylecie. A co się stanie, jeśli ołówkowy zapis wytrzemy niezbyt dokładnie i nagle okaże się, że „przecież tę bransoletę, którą znalazłeś w krypcie, straciłeś w walce z żywiołem ognia". A jak ma w takiej sytuacji reagować Mistrz Gry? Co ma zrobić, jeśli (tak jak w naszej historyjce) gracz zapomni o pierścieniu ochrony przed polimorfią? Czy pozwolić postaci odmienić się z powrotem? A co, jeśli na dodatek gracz pomyli się dwa razy i okaże się, że ten pierścionek stracił kilka sesji temu? Może po prostu wkurzyć się i zabić całą grupę?! Nawet się nie uśmiechając!

całka riemanna

PISTOLET I SZPADA

CZYLI RZECZ O POJEDYNKACH

Cezar Matkowski

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Pojedynek. Walka na śmierć i życie między dwoma przeciwnikami, skłóconymi ze sobą na skutek miłości do jednej kobiety, oskarżenia czy też zwykłej obrazy. Sama instytucja pojedynku znana była już w starożytności, o czym świadczy Homer w swojej „Iliadzie", lecz najpiękniejszy wyraz znalazła w średniowiecznych ordaliach i turniejach rycerskich. Jednakże najsłynniejsze pojedynki związane są z kulturą odrodzenia – ówczesna Europa stała się areną walk o honor. Większość książek i filmów z gatunku „płaszcza i szpady", z „Trzema muszkieterami" Dumasa na czele, przedstawia pojedynki w pozytywnym świetle, choć, mimo werdyktu wydanego w 1547 roku przez króla Francji Henryka II, zezwalającego na pojedynkowanie się, szybko zostały one zakazane (głównie za sprawą kleru). Mimo surowych kar nie przeszkodziło to jednak pojedynkowiczom, a wręcz przeciwnie – dodało pewnego uroku tej, sekretnej już teraz, formie walki. W niniejszym artykule chciałbym skupić się na pojedynkach, jakie przeprowadzano od XVII do XIX (a nawet do początków XX) wieku. Mam nadzieję, że informacje te zaciekawią czytelników zainteresowanych historią, choć, prawdę mówiąc, niewiele jest systemów RPG, w których można je wykorzystać.

Na przełomie XVIII i XIX wieku rozpowszechniły się różnego rodzaju kodeksy, w których gromadzono zasady dotyczące przeprowadzania i rozstrzygania pojedynków honorowych. W Polsce najpopularniejszy okazał się „Polski kodeks honorowy" Władysława Boziewicza, wydany w 1919 roku. Tak jak inne kodeksy segregował on rodzaje pojedynków, w zależności od ich przyczyny, używanej broni, sposobów rozstrzygania pojedynku i innych elementów (zainteresowanych bliżej tym tematem odsyłam do literatury przedmiotu). Jako że przyczyną pojedynku była najczęściej szeroko rozumiana obraza honoru, toteż od jej wagi zależały często warunki starcia. Im poważniejszy był dyshonor, tym większe prawa przysługiwały zelżonej osobie. Wyróżniamy tu trzy podstawowe grupy:

Obraza I stopnia – najczęściej polegała na tym, że wyrażono się o kimś w sposób lekceważący, urągający jego pozycji, lub na jawnym pogwałceniu etykiety w stosunku do danej osoby. Takie zajścia kończono najczęściej polubownie, zadowalając się osobistymi lub publicznymi przeprosinami. Jeżeli jednak duma lub pozycja obrażonego nie pozwalały na takie rozstrzygnięcie, wówczas dochodziło do pojedynku. Poszkodowany wybierał broń, lecz jego przeciwnik ustalał warunki starcia.

Obraza II stopnia – polegała najczęściej na dopuszczeniu się wobec danej osoby rękoczynów, pomówieniu jej o przestępstwo lub jej osobistym zelżeniu (wyrażając się niepochlebnie o jej honorze lub wyglądzie). W takim wypadku obrażony mógł wybrać broń i ustalić warunki pojedynku.

Obraza III stopnia – do tej kategorii zaliczano pomówienia o ciężkie przestępstwa, takie jak zdrada lub morderstwo, jak również obrazę narodu, honoru rodziny (w tym np. zakwestionowanie szlacheckiego pochodzenia), bądź też czci ukochanej kobiety. Taka obraza z reguły kończyła się pojedynkiem, gdyż ułożenie się między sekundantami odwlokłoby tylko chwilę konfrontacji. Obrażony miał prawo wybrać broń i ustalić reguły pojedynku. Najczęściej toczono go na broń palną, gdyż znieważona osoba miała w takiej sytuacji prawo do oddania pierwszego strzału. Przy obrazie III stopnia często odbywał się pojedynek o zaostrzonych zasadach, np.: zmniejszano dystans, ładowano tylko jedną broń, walczono w niesprzyjających warunkach bądź przy pomocy niestandardowej broni (znany jest przypadek pojedynku w balonach, stoczonego w 1803 roku w okolicach Paryża).

Nie wszyscy mogli się pojedynkować, gdyż wtedy z pewnością można byłoby uznać pojedynki za najczęstszą przyczynę nienaturalnych zgonów w XVIII i XIX wieku. Do ubiegania się o satysfakcję nie mieli prawa np. kochankowie, zaskoczeni *in flagranti* i znieważeni przez „pechowego" męża. Jeśli jednak ów wyzwał kochanka na pojedynek, ten musiał się do tego dostosować. Sytuacja tego rodzaju miała miejsce bardzo często, zwłaszcza gdy romans był tajemnicą poliszynela i godził w dobre imię męża (była to obraza II stopnia). Na pojedynek nie wolno było też wyzwać awanturnika lub kogoś z niższej klasy społecznej (pojedynki z takimi osobami odbywały się nieformalnie). Prawo to obowiązywało także w stosunku do pewnych grup społecznych, których członkowie, nawet śmiertelnie obrażeni, nie mogli odwoływać się do prawa pojedynkowego. Do tego rodzaju ludzi zaliczano zdrajców, tchórzy (osobnicy unikający pojedynków lub też znani z niesławnego zachowania w bitwie), homoseksualistów (uważanych wówczas za podludzi i często tępionych), przestępców oraz infamisów. Ponadto nie mogły się pojedynkować osoby nieletnie i w podeszłym wieku (powyżej sześćdziesiątego roku

życia), choć nierzadko zdarzały się walki z udziałem starych, ale wciąż krzepkich wiarusów, szczególnie oficerów.

SEKUNDANCI

W pojedynkach honorowych ważną rolę odgrywali sekundanci. Ludzie ci pełnili rolę świadków oraz strażników kodeksu, pilnujących, aby pojedynek został rozstrzygnięty zgodnie z jego zasadami. Każda z pojedynkujących się stron prosiła na sekundantów co najmniej dwie osoby, do których miała zaufanie i które nie uchybiały w niczym honorowi, znały dokładnie kodeks oraz posiadały zdolności krasomówcze, gdyż ich głównym zadaniem było polubowne pojednanie obu przeciwników. Sekundanci spotykali się w wyznaczonym miejscu, aby omówić całą sprawę i znaleźć jakieś kompromisowe rozwiązanie, które nie kończyłoby się pojedynkiem. Jednakże dość często, mylnie interpretując powierzoną im misję i nie chcąc narażać na szwank honoru swego klienta, dążyli do rozstrzygnięcia zatargu za pomocą pojedynku. Jeśli zaistniała obraza III stopnia, wówczas zadaniem sekundantów było wyłącznie ustalenie warunków walki – o polubownym załatwieniu sprawy nie mogło być mowy. Jeśli doszło do obrazy I lub II stopnia, to podczas narady z sekundantami przeciwnika ustalano m.in. stopień obrazy, rozpatrywano faktyczny przebieg zajścia i starano się doprowadzić do materialnego zadośćuczynienia, czyli zapłaty. Jeśli przedmiotem sporu był wyłącznie honor, próbowano doprowadzić do przeprosin i odwołania obrazy ustnie lub pisemnie, niekiedy też na forum publicznym – zależnie od decyzji sekundantów.

Jeśli rokowania nie dały rezultatu, wówczas pozostawało jedynie ustalić warunki, na jakich miał odbyć się pojedynek. Musiano przede wszystkim ustalić jego czas i miejsce oraz warunki specjalne, jeżeli któraś ze stron zażyczyła sobie tego. Gdy wszystkie te formalności zostały dopełnione, wybierano tzw. kierownika lub przewodniczącego pojedynku. Jego zadaniem był nadzór nad przebiegiem walki. Słowa i decyzje kierownika pojedynku były najważniejsze, dlatego też, chcąc wyeliminować stronniczość, rolę tę powierzano człowiekowi powszechnie poważanemu i nie związanemu z żadną ze stron. Czasem kierownikiem pojedynku bywał któryś z sekundantów, jeśli strona przeciwna wyraziła na to zgodę. Niekiedy wybierano również eksperta od broni, jeśli żadna ze stron nie znała się zbyt dobrze na jej obsłudze. Zwyczaj ten był bardzo popularny np. w środowiskach studenckich. Ekspertem od broni był najczęściej miejscowy rusznikarz.

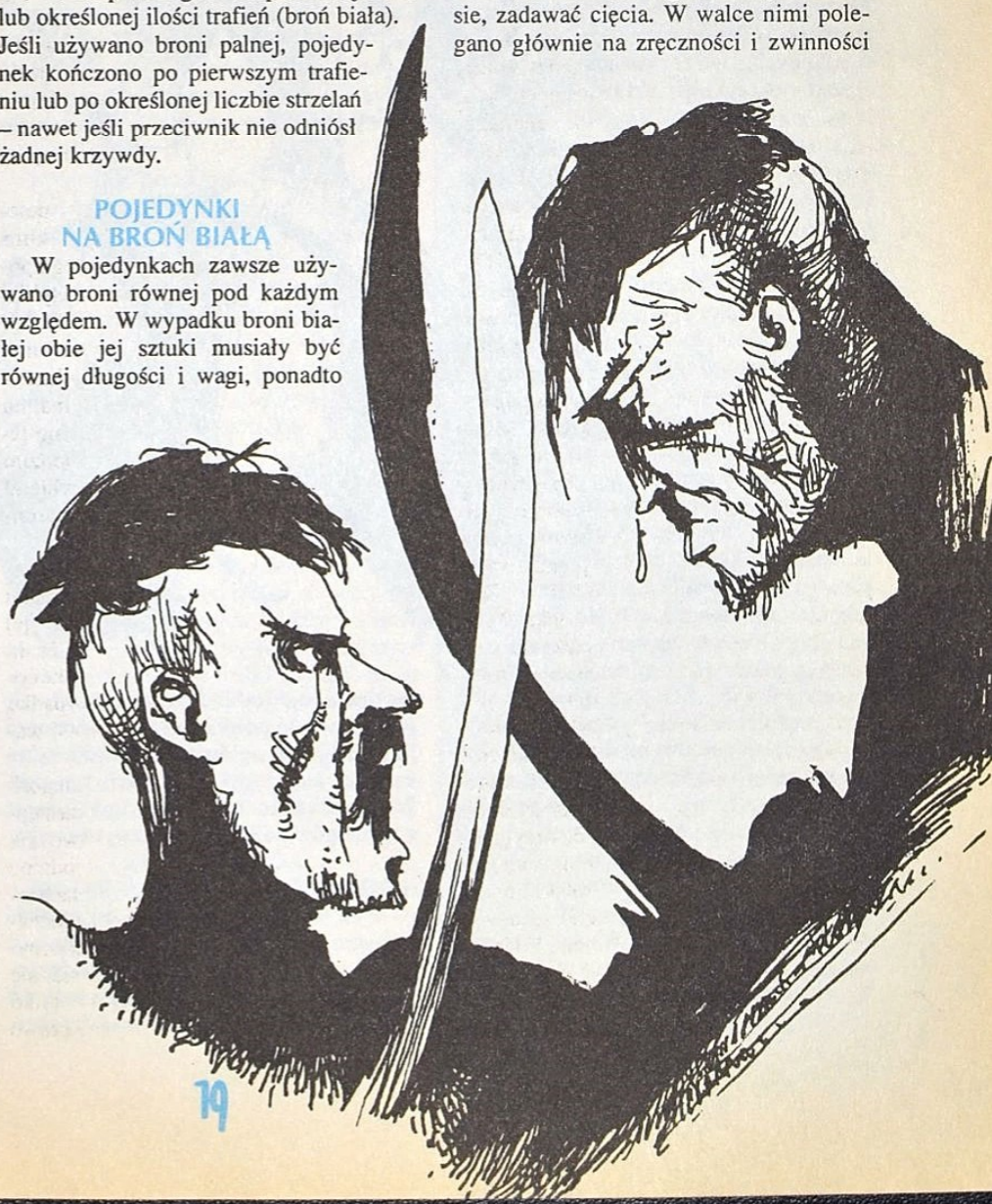
Pojedynek odbywał się w wyznaczonym miejscu i czasie (często wczesnym rankiem), najczęściej za miastem, w miejscu ustronnym, gdzie nie kręciły się patrole wojska i inni niepożądani widzowie. Obaj przeciwnicy przybywali na miejsce ze swymi sekundantami i wynajętym lekarzem (nierzadko obecny był również grabarz...). Następnie obaj pojedynkowicze poddawani byli rewizji – usuwano wszelkie przedmioty mogące uchronić przed kulą lub pchnięciem bronią białą, należało również odłożyć papierośnice, zegarki itp. Po zakończeniu tych czynności kierownik pojedynku zadawał sakramentalne pytanie, czy przeciwnicy nie zechcieliby się jednak pogodzić (wyrażenie takiej chęci tylko przez jednego z walczących nie było uważane za ujmę na jego honorze). Jeśli obaj antagoniści chcieli dalej walczyć, wskazywano im ich stanowiska, po czym wręczano broń palną (uprzednio sprawdzoną i nabitą przez specjalistę) lub identyczną pod względem wagi i długości broń białą. Na dany znak pojedynek rozpoczynał się.

Zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami, walka przebiegała do pierwszej krwi lub określonej ilości trafień (broń biała). Jeśli używano broni palnej, pojedynek kończono po pierwszym trafieniu lub po określonej liczbie strzelań – nawet jeśli przeciwnik nie odniósł żadnej krzywdy.

POJEDYNKI NA BROŃ BIAŁĄ

W pojedynkach zawsze używano broni równej pod każdym względem. W wypadku broni białej obie jej sztuki musiały być równej długości i wagi, ponadto musiały być jednakiego rodzaju. W krajach zachodnich jedynymi rodzajami broni białej, używanej w pojedynkach były rapier i szpada. Włosi używali także trzymanych w lewym ręku sztyletów i puginałów, lecz tylko do blokowania ciosów przeciwnika. W Polsce używano broni „narodowej", za jaką uznawano szablę. Nasi przodkowie najwyżej cenili tzw. „czarne szable", produkowane w Wyszynie, niezwykle giętkie, sprężyste i odporne na złamanie – często nazywano je „polskimi damascenkami".

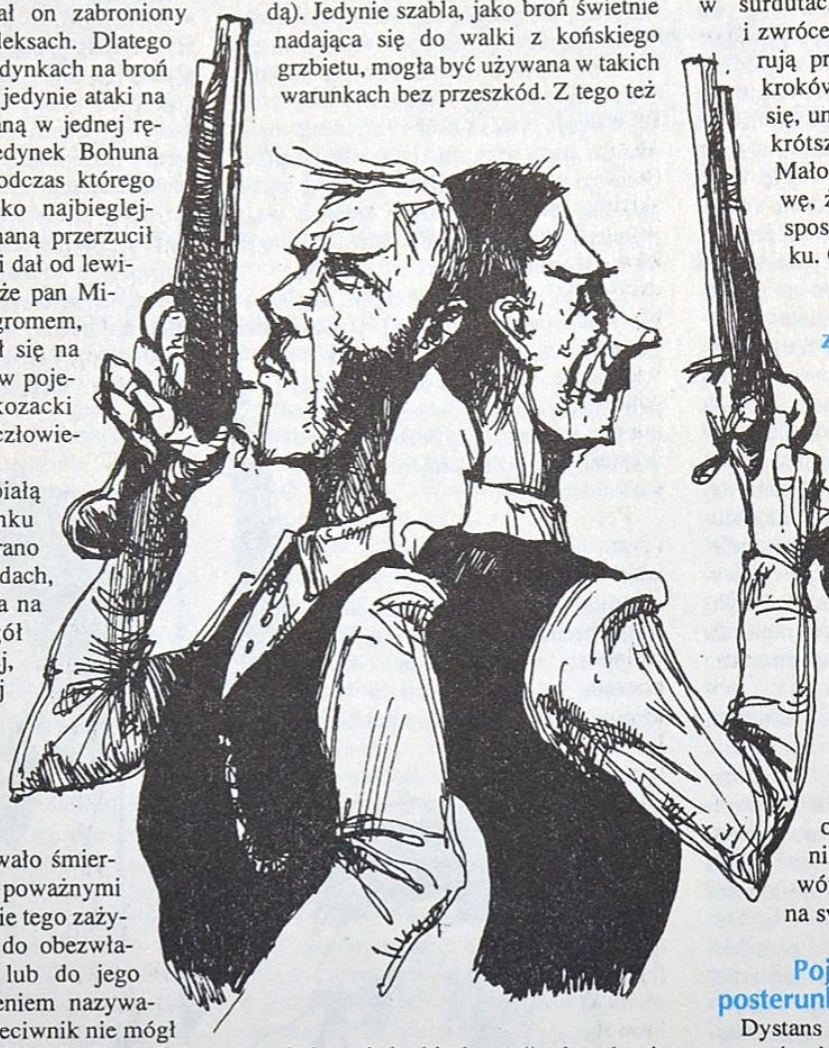
Niektórzy mylą szpadę z rapierem, dlatego też dwa słowa na temat obu tych broni. Rapier, wprowadzony we Francji w XVI wieku, wywodzi się w prostej linii od miecza; posiada prostą, dość długą, płaską i w miarę sztywną klingę oraz rękojeść chronioną koszem i czasem, dodatkowo, jelcem. Szpada, młodsza od rapiera o jedno stulecie, jest nieco krótsza i cieńsza, toteż bardziej giętka i dużo lżejsza. Dłoń szermierza chroniona jest koszem i jednostronną poprzeczką, stanowiącą coś w rodzaju połowy jelca. Szpada i rapier są brońmi kolnymi, choć tym ostatnim można, w ograniczonym zakresie, zadawać cięcia. W walce nimi polegano głównie na zręczności i zwinności



ruchów, a nie na brutalnej sile, która – ze względu na lekkość oręża – nie była tu potrzebna.

W pojedynkach na szable często zabronione było używanie pchnięć – na ich sztychy wsuwano specjalne nakładki. Odbijało się to jednak na lekkości zadawanych cięć, więc często poprzestawano na... daniu słowa, że nie będzie się stosować tej techniki walki. À propos technik. We Włoszech uczono specjalnych cięć sekretnych, sztuczek z bronią i ubraniem, jak na przykład kopnięcia, oślepianie piaskiem, chwyt za rękę przeciwnika lub zarzucanie nań płaszcza. We Francji ten sposób walki uważano za niehonorowy i po pewnym czasie został on zabroniony w odpowiednich kodeksach. Dlatego też w oficjalnych pojedynkach na broń białą dozwolone były jedynie ataki na korpus, bronią trzymaną w jednej ręce. Gdyby więc pojedynek Bohuna z Wołodyjowskim, podczas którego Bohun „...sztuką tylko najbieglejszym szermierzom znaną przerzucił szablę do drugiej ręki i dał od lewicy cios tak okropny, że pan Michał padł, jak rażony gromem, na ziemię..." odbywał się na zasadach kodeksu praw pojedynkowych, wódz kozacki zostałby okrzyknięty człowiekiem bez honoru.

Do walki na broń białą kierownika pojedynku i sekundantów wybierano na tych samych zasadach, jakie dotyczyły starcia na broń palną. Na ogół walczono do pierwszej, drugiej lub trzeciej krwi. Zazwyczaj był to jednak pojedynek na śmierć i życie, gdyż celne trafienie bronią kolną w serce lub brzuch często bywało śmiertelne lub kończyło się poważnymi obrażeniami. Jeśli sobie tego zażyczono, walka trwała do obezwładnienia przeciwnika lub do jego śmierci. Obezwładnieniem nazywano stan, w którym przeciwnik nie mógł dłużej walczyć, choć jego życie nie było w niebezpieczeństwie – dziś nazwalibyśmy to nokautem. Na miejscu obecny był lekarz, który czasem dezynfekował spirytusem ostrza broni. Kierownik pojedynku przerywał walkę po każdym zranieniu lub upadku któregoś z przeciwników, jako że kodeks zabraniał atakować leżącego – jeżeli obaj pragnęli toczyć walkę dalej, zaczynano kolejne starcie. Walkę przerywano również w chwili, gdy broń któregoś z walczących upadła na ziemię. W takim przypadku dezynfekowano ją (także wtedy, gdy oręż zahaczył o ziemię). Pole walki nie było ograniczone. Jeżeli strona upoważniona do tego wybrała specjalne warunki walki, wówczas pojedynek bywał toczony w dole, czasem w małym pomieszczeniu, czasem na rzecznym lodzie – wszystko zależało od fantazji walczących. Niekiedy pojedynkujących się otaczał krąg widzów, lecz ponieważ było to bardzo niebezpieczne dla nich samych, toteż sekundanci i publiczność zazwyczaj oglądali pojedynek z dużej odległości. Bywały bardzo rzadkie przypadki toczenia pojedynków konno, choć praktyka ta została szybko zaniechana (ze względu na trudności w manewrowaniu rapierem lub szpadą). Jedynie szabla, jako broń świetnie nadająca się do walki z końskiego grzbietu, mogła być używana w takich warunkach bez przeszkód. Z tego też względu pojedynki „konne" zdarzały się jedynie wśród polskiej szlachty i formacji kawaleryjskich, głównie francuskich huzarów i kirasjerów. W innych przypadkach walka konno mogła być jednym z wymogów pojedynku nadzwyczajnego.



POJEDYNKI NA BROŃ PALNĄ

Broń używana do pojedynków musiała być specjalnie do tego celu przygotowana. Używano zatem specjalnych pistoletów pojedynkowych, których posiadanie było dla każdego szlachcica niemal obowiązkiem. Jedynie starcia honorowe żołnierzy rozstrzygane były za pomocą pistoletów wojskowych. Broń pojedynkową sprzedawano w zestawach, zawierających dwa identyczne pistolety oraz wszelkie przybory służące do ładowania broni i mierzenia rozmiarów kul i ilości prochu (by wykluczyć jakąkolwiek przewagę jednej ze stron). Ładowaniem broni zajmowała się wyznaczona osoba, najczęściej kierownik pojedynku lub rusznikarz. Ten ostatni był także jedyną osobą w mieście, od której można było wypożyczyć (pod zastaw) pistolety pojedynkowe i amunicję.

Prawie każdy z nas zna z filmów i książek przebieg pojedynku: dwaj mężczyźni w surdutach, uzbrojeni w pistolety i zwróceni plecami do siebie, maszerują przed siebie określoną liczbę kroków, po czym nagle odwracają się, unoszą broń i po dłuższym lub krótszym celowaniu strzelają... Mało kto zdaje sobie jednak sprawę, że jest to tylko jeden z wielu sposobów rozstrzygania pojedynku. Oto kilka innych możliwości.

Pojedynek ze stałym posterunkiem

Jeśli strzelano na duży dystans, obrażony miał prawo do pierwszego strzału; gdy jednak obraza nie była zbyt wielka lub strzelano na krótki dystans, wtedy kolejność była losowana. Po ustaleniu kolejności strzałów przeciwnicy stawali w odległości od 15 do 40 kroków od siebie, na dany sygnał naciągali kurki pistoletów, po czym, na kolejny sygnał, oddawali strzał. Po sygnale pojedynkowicz miał minutę na oddanie strzału. Jeśli przeciwnik był jeszcze zdolny do akcji, wówczas on z kolei miał minutę na swój strzał.

Pojedynek ze stałym posterunkiem i wolnym strzałem

Dystans ustalano na 20-30 kroków, a przeciwnicy stali do siebie tyłem. Na komendę odwracali się do siebie, naciągali kurki, mierzyli i strzelali. Odbywało się to na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy". Sposób ten wymagał stalowych nerwów i pewnego oka. Jeśli przeciwnik był jeszcze zdolny do akcji, wówczas on z kolei miał minutę na swój strzał.

Pojedynek z posuwaniem się do przodu

Naprzeciw siebie rysowano dwie krótkie linie, nazywane „barierami", oddalone

od siebie o 15-20 kroków. Przeciwnicy rozpoczynali pojedynek w odległości około 10 kroków od nich. Na dany sygnał naciągali kurki i powoli zbliżali się do „barier" (nie wolno ich było przekroczyć). Dla oddania strzału należało się zatrzymać i nie można już było poruszyć się aż do chwili, gdy przeciwnik oddał strzał (miał na to minutę). Sposób ten dawał przewagę osobom potrafiącym celnie strzelać na duży dystans.

Pojedynek z przerywanym posuwaniem się naprzód

Sposób ten przypomina poprzedni, jednakże podczas posuwania się naprzód można było zatrzymywać się i kluczyć (zygzakować) – cofanie się było zabronione. Zatrzymanie się mogło być wtedy tylko manewrem, mającym na celu osłabienie nerwów przeciwnika. Tego rodzaju walka kończyła się zazwyczaj strzelaniem z najmniejszej możliwej odległości, czyli z „barier".

Pojedynek na liniach równoległych

Sposób podobny do poprzednich, jednakże przeciwnicy poruszali się z przeciwnych kierunków po liniach równoległych, oddalonych od siebie o 15-20 kroków i długich na 25-40 kroków. Chcąc strzelić, należało zatrzymać się. Po swoim strzale należało zaczekać na strzał przeciwnika, mającego na to pół minuty. Często wykorzystywano do tego moment rozminięcia się, kiedy to przeciwników dzielił najmniejszy dystans. Pomimo że strzał oddawany był po przekątnej, to jednak trafienie było łatwiejsze niż w innych formach pojedynku, gdyż przeciwnicy poruszali się do siebie frontem, a nie bokiem.

Pojedynek na znak

Przeciwnicy stali w określonym miejscu, oddaleni od siebie o 20-30 kroków. Po naciągnięciu kurków kierownik pojedynku ogłaszał początek walki i trzykrotnie, w kilkusekundowych odstępach, klaskał w dłonie. Po pierwszym klaśnięciu przeciwnicy opuszczali broń na linię strzału, po drugim zaczynali celować, a po trzecim jednocześnie oddawali strzały.

Lekkie zranienie przeciwnika nie musiało automatycznie kończyć pojedynku. Jeśli taka była obustronna wola, to walka mogła toczyć się aż do śmierci lub obezwładnienia jednego z pojedynkowiczów. Do obowiązków kierownika pojedynku należało przypominanie po każdym strzale, że walkę można zakończyć – bez ujmy na honorze żadnej ze stron. Nie należy zapominać, że ówczesne kule pistoletowe miały ogromną siłę niszczącą, dlatego też pierwsze trafienie kończyło się na ogół śmiercią lub ciężkim zranieniem. Nawet lekkie draśniecie mogło być przyczyną omdlenia, będącego wynikiem ogromnego napięcia psychicznego towarzyszącego pojedynkowi.

Myliłby się ktoś twierdzący, że pojedynek budził w jego uczestnikach urazę do przeciwnika. Jeżeli obaj wyszli z niego bez szwanku, to częstokroć godzili się ze sobą, starając się jak najszybciej zapomnieć o całym wydarzeniu. Nierzadko właśnie pojedynek łączył przyjaźnią ludzi gotowych jeszcze kilka minut wcześniej pozabijać się nawzajem. Czy pamiętacie, w jakich okolicznościach D'Artagnan poznał trzech muszkieterów? Brakiem honoru byłoby utrzymywanie w sercu urazy, za którą otrzymano satysfakcję, jeżeli, oczywiście, nie była to uraza, którą zmyć mogła wyłącznie śmiertelna krew. Czasem pojedynkowano się tylko po to, by zachować „twarz" (w świetle ówczesnych obyczajów dworskich), co wywoływało uśmiech politowania na twarzach ówczesnych romantyków – uważali oni, że siła zmuszająca ludzi – którzy na co dzień pozostają w dobrych stosunkach – do walki pomiędzy sobą, jest złem wcielonym. Znanych jest wiele tragicznych opowieści, których bohaterowie stoją przed wyborem utraty honoru lub narażeniem na szwank życia przyjaciela, z którym zmuszeni są stoczyć pojedynek ...

Pojedynki pozostawały domeną mężczyzn, co nie znaczy, że nie pojedynkowały się także kobiety – nigdy jednak nie słyszano, żeby tego rodzaju walkę rozstrzygano za pomocą broni białej... Nie wolno też zapominać, że pojedynki, choć początkowo tolerowane, w większości krajów były tępione przez Kościół. Podobnie negatywny stosunek do walk honorowych miały również oficjalne władze, które upatrywały w nich dowodu na zbytnie rozpasanie szlachty i uleganie niskim instynktom, traktując je na równi z innymi przestępstwami. W tej sytuacji pojedynki rozgrywane były w ustronnych miejscach, nierzadko z udziałem tajnie powiadomionych widzów. Mimo że walki honorowe z biegiem czasu ewoluowały w kierunku walki pokazowej, to jednak nadal pozostały szlachetnym starciem, przypominającym o wspaniałej, rycerskiej przeszłości w czasach, gdy „rycerskość" była już tylko pięknie brzmiącym słowem.

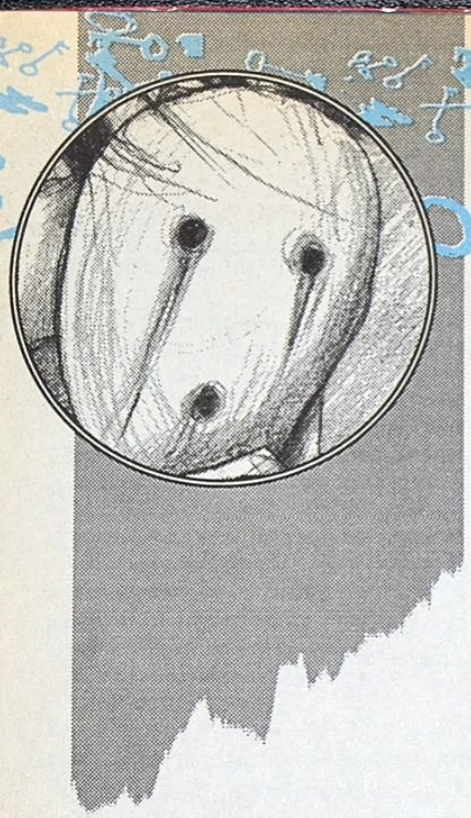
BIBLIOGRAFIA

1. Boziewicz Władysław: „Polski kodeks honorowy", Kraków 1987
2. Krzemieniewski E. i Zamoyski T.: „Kodeks honorowy", Warszawa 1920
3. Szyndler B.: „Pojedynki", Warszawa 1987

WIELKA MAJÓWKA W CZĘSTOCHOWIE

Na początku maja w salonie multimedialnym firmy OPTIMUS BIS, mieszczącym się przy ulicy Kopernika 10/12 w Częstochowie, będzie miała miejsce promocja gier komputerowych oraz produktów Wydawnictwa MAG. Na specjalnych makietach zaprezentowane zostaną najpopularniejsze w Polsce gry bitewne: WARHAMMER BATTLE, WARZONE - Strefa Wojny i Battletech - Mechwarrior. Będzie też można zagrać w komputerowe wersje Warhammera (Shadow of the Horned Rat) i Mechwarriora. Dla miłośników gier karcianych przewidziane są miniturnieje Kultu, Doomtroopera i Dark Eden: Mrocznego Raju (nowej, wydanej po polsku gry karcianej ze świata Kronik Mutantów). Być może odbędzie się też pokaz anglojęzycznej wersji gry karcianej Mechwarrior. W trakcie imprezy można będzie spotkać się z redaktorami „Magii i Miecza", jak również obejrzeć artystycznie pomalowane figurki do Warhammera Battle i Warzone. Prelekcja o Starym Świecie przybliży wszystkim zainteresowanym najgłębsze i najmroczniejsze tajemnice świata gry Warhammer. Będzie też można zagrać w fabularną wersję tej gry, a także w inne systemy, takie jak Zew Cthulhu, Śródziemie, Wilkołak: Apokalipsa, Dzikie Pola i Mechawojownika. W trakcie całej imprezy prowadzone będzie sprzedaż (po promocyjnych cenach!) figurki, karty, gry komputerowe i podręczniki do gier fabularnych i bitewnych. Bliższych informacji o dokładnym czasie i programie promocji zasięgnąć można w salonie OPTIMUSA przy ulicy Kopernika 10/12 w Częstochowie.

M. K.



DLACZEGO GRAMY?

Adam Matusewicz

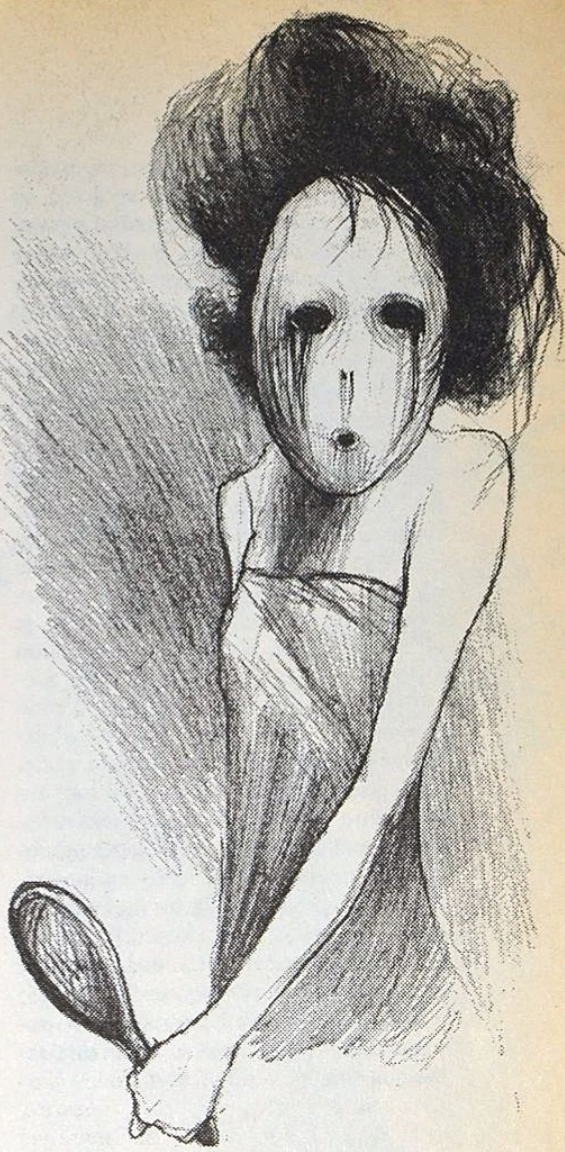
Ilustracje: Hubert Czajkowski

Osoby nie zajmujące się RPG traktują nas jak dziwaków. Aby się o tym przekonać, wystarczy uważnie obserwować „zwykłych" ludzi, przysłuchujących się rozmowie graczy komentujących niedawno rozpoczętą przygodę. Nasz język, niezrozumiałe dla obcych sformułowania, jakimi się posługujemy („...rzuciłem sejw, ale nie wyszedł mi o -2, bo ten warlock miał aurę antymagiczną ...mieszasz krew demona z moczem ogra i masz już eliksir szybkości..."), podniecenie w momencie opisywania szczególnie zażartych pojedynków z wyznawcami Ciemności, szklane paciorki i kości (nigdy nie wiadomo, kiedy mogą się przydać), noszone w plecaku skoroszyty pełne dziwnych obrazków, notatek, planów, symboli itp. Przeciętnego zjadacza chleba wszystko to niepokoi i wprawia w zdumienie. Najlepszym tego przykładem jest rodzina, mająca najbliższy kontakt z naszym hobby. „Zająłbyś się lepiej czymś pożytecznym... najpierw nauka, dopiero później czas na głupoty... Józek od Malinowskich wybiera się na studia, a tobie zabawa w głowie..." – to reprezentatywne próbki stylu, w jakim rodzice objawiają zainteresowanie RPG. W nowym towarzystwie, w które wdepniemy np. na imieninach kuzynki, przyznanie się do tego, że lwią część naszego czasu poświęcamy na udawanie kogoś, kim nie jesteśmy i nigdy nie będziemy, automatycznie sytuuje nas w roli dziwaka. A próbowaliście kiedyś podrywać dziewczyny na RPG? Marne szanse, zwłaszcza gdy panienka jest ładna i ma jakie-takie mniemanie o sobie. Zdarzyło się też zapewne części z was, że ukochana wstydziła się przyznać przyjaciółkom, iż jej luby na kilka godzin w tygodniu zamienia się w Czarnego Ochluychcha – Pogromcę Wszawych Goblinów. Nie? To macie szczęście. Za to każdemu przynajmniej raz zadano pytanie: „dlaczego w ogóle się w to bawisz?" Niewiele osób potrafi wydukać coś więcej poza sloganami o rozwijaniu wyobraźni, odreagowywaniu stresów (jakim odreagowywaniu, kiedy został ci jeden Punkt Życia, a banda krwiożerczych gobasów rzuca się na ciebie z potępieńczym wyciem?!) i temu podobnymi dyrdymałami. Niejaka trudność w sformułowaniu jasnej i prawdziwej odpowiedzi daje o sobie znać szczególnie silnie, gdy sami zadajemy sobie to pytanie, zwłaszcza w chwilach zwątpienia, np. pod wpływem rodzinnych „pogadanek umoralniających". A przecież wystarczy tylko uważnie przyjrzeć się sobie i obiektywnie ocenić rzeczy, które w RPG sprawiają nam przyjemność. Niejeden będzie miał z tym olbrzymie trudności, gdyż obiektywizm nie leży w naturze człowieka. Można spróbować zacząć ocenę od tych, z którymi przyszło nam tworzyć drużynę – jakże różni ludzie składają się na tę grupę! Skrajnie odmienne temperamenty i osobowości, niejednokrotnie kolosalne różnice w wykształceniu, samoocenie, podejściu do spraw zasadniczych (w rodzaju religii, antysemityzmu czy przestrzeganiu prawa). Błędem byłoby zakładać, że my sami znajdujemy w RPG to samo, co inni. Cóż więc sprawia, że jesteśmy gotowi spotykać się systematycznie i wspólnie spędzać czas, pomimo tak wielkich dzielących nas różnic? Wydaje się, że każdy z nas ma swoje własne powody, z których zwykle nie zdaje sobie sprawy, albo też nie chce się do nich przyznać. Co więcej, w zależności od tego, co w RPG okazuje się być naszym spełnieniem, jesteśmy przez innych postrzegani jako „dobrzy" lub „źli" gracze. A i sami oceniamy też innych według podobnych kryteriów. Po latach obserwacji oraz setkach przygód, rozegranych w różnorakim towarzystwie i przy rozmaitych okazjach, wydaje mi się, że mogę pokusić się o próbę odpowiedzi na tytułowe pytanie. Jeśli ktoś poczuje się dotknięty czy urażony moimi uwagami, niech się poważnie zastanowi, czy przypadkiem jego złość nie bierze się z tego, iż przeczytał prawdę o sobie, a nie chce się do tego przyznać. Zresztą rzadkością jest sytuacja, w której istnieje tylko jedna przyczyna sięgnięcia po RPG: zwykle jest ich więcej, a któraś z nich gra pierwsze skrzypce.

Na pierwszy plan wysuwają się ludzie wyróżniający się w naszym gronie wyobraźnią większą od przeciętnej. Potrafią tworzyć w swoich głowach obrazy i wizje, jakich zwykli zjadacze chleba mogą im tylko pozazdrościć. Czasami są w tym na tyle biegli, że przebywając w tak trywialnym miejscu jak autobus komunikacji miejskiej „odjeżdżają", przenosząc się w wyimaginowane światy. Nie przeszkadza im ryk pędzących samochodów, tłok, zaduch i wstrząsy na wybojach – oni są w tym czasie gdzie indziej. Ich wielkim marzeniem bywa często maszyna do nagrywania i odtwarzania snów. Umieją patrzeć na świat oczyma duszy i postrzegać go innym, niż jest w rzeczywistości. Kto wie, może mają jakiś dodatkowy zmysł, którego brakuje zwykłym śmiertelnikom? Taka wrażliwa natura (co

wcale nie oznacza, że łagodna i spokojna) ubiera otoczenie w sobie tylko znane kształty i barwy. Ludzie ci posiadają na pewno zdolności artystyczne – zwykle nie uświadomione, nie odkryte i nie wykorzystane. Gdyby o nich wiedzieli, a wiedząc chcieli je rozwijać, z pewnością mogliby realizować się kiedyś jako malarze, pisarze, poeci, rzeźbiarze, architekci itp. Drzemiący w nich twórczy potencjał jest tak wielki, że sam szuka sobie ujścia... i znajduje je w grach fabularnych. Samo uczestnictwo w drużynie szybko przestaje im wystarczać, dlatego też odkrywają dla siebie rolę Mistrza Gry i w niej dopiero znajdują prawdziwe spełnienie. Tworzenie nowych światów potrafi zupełnie ich pochłonąć, zaś przygotowanie scenariusza przygody może dać im więcej satysfakcji niż późniejsza zabawa – drobiazgowo obmyślają intrygę, przewidują możliwy rozwój wypadków, kreują motywy działania i osobowości BN-ów. Do tych właśnie bohaterów są szczególnie silnie przywiązani, bo tak naprawdę to oni kierują losami świata, a nie grupka poszukiwaczy przygód, od czasu do czasu urządzających mniejsze lub większe awantury. Najlepiej ujął to pewien wyga z Gdyni, znakomity MG: „bohaterowie graczy są nieistotni – ważne, żeby BN-i dobrze się bawili". Piętą achillesową takiego Mistrza nierzadko bywa to, że prowadzona przezeń przygoda toczy się z jego punktu widzenia, a nie tak, jak chcą gracze. Inaczej mówiąc, działania drużyny nie są w stanie zbytnio zmienić przebiegu całej historii; MG jest do niej bardzo przywiązany, na stworzenie scenariusza poświęcił sporo czasu i z góry przewidział wynik, opierając na nim przyszłe losy świata. Jeżeli teraz drużyna uprze się zabić kogoś, kto za parę lat ma zostać odkupicielem i wybawicielem wszystkich ludzi, cała ta wizja weźmie w łeb, więc za żadne skarby nie można na to pozwolić. Trudno, bardzo trudno jest Mistrzowi Gry zachować w takiej chwili obiektywizm i pozwolić, by wydarzenia toczyły się własnym rytmem. To trochę tak, jak namalować piękny obraz i chcieć się nim pochwalić, a tu ktoś próbuje coś do niego domalowywać, coś poprawiać... Na szczęście ta słabość prowadzącego daje znać o sobie jedynie od czasu do czasu, zwykle też gracze po prostu nie zdają sobie sprawy, że bywają sprytnie manipulowani. Sesje u takich Mistrzów Gry mają najwięcej uroku i dostarczają największych emocji. Fizyczna walka bohaterów nie odgrywa u nich większej roli, baczniejszą uwagę zwracają na psychikę łowców przygód i potrafią doskonale ją wykorzystać, często przeciwko nim samym. Świetnym przykładem tej tezy są sytuacje, w których bohaterka dziewczyny-gracza zakochuje się w przystojnym BN. Mistrz Gry z premedytacją doprowadza do jego zdrady, śmierci itp. sprawiając, że emocjonalny świat gracza (graczki?) wali mu się na głowę. Jeśli któraś z grających dziewcząt miała kiedyś w czasie sesji wilgotne oczy, to z pewnością wie, o co mi chodzi. Światy kreowane przez tych Mistrzów Gry są zawsze pełne życia, tak plastyczne i autentyczne, na ile to możliwe w przypadku fikcji. Systemy storytellingowe są ich spełnieniem, w nich realizują najpełniej wszystkie swoje wizje. Jeśli ktoś choć raz zagrał u takiego Mistrza w „Wampiry: Maskaradę", to z pewnością nigdy nie zapomni tego fascynującego przeżycia.

Świat marzeń i wyobraźni ma tę przewagę nad realną rzeczywistością, że łatwo można osiągnąć w nim wszystko, czego się zapragnie. Bycie osobą piękną, silną, charyzmatyczną, niezależną, doskonale radzącą sobie z przeciwnościami losu, bogatą, wzbudzającą lęk i szacunek (ufff!) itp. staje się banalnie proste: wystarczy tylko zamknąć oczy. Czy mieliście kiedyś wrażenie, że część osób zawsze grywa podobnych sobie bohaterów? Niezależnie od systemu i realiów świata one zachowują się, myślą i postępują jak jedna i ta sama osoba. Nasuwa się prosty wniosek: ludzie ci odgrywają samych siebie – takimi, jakimi chcieliby się widzieć, jakimi chcieliby być. W grze zdobywają sławę, bogactwo, moc, miłość – wartości i dobra, których (z różnych powodów) nie są w stanie osiągnąć w realnym świecie. Ci gracze nierzadko są pełni mniej lub bardziej uświadomionych kompleksów, z którymi nie mogą sobie poradzić. W realnym życiu radzą sobie gorzej (ich zdaniem) niż inni, wielu brak jest śmiałości, mają niską samoocenę – bardzo często z powodu wyglądu zewnętrznego. **Zwróciliście uwagę na to, ilu przystojnych, atrakcyjnych chłopaków i ile ładnych, zgrabnych dziewcząt gra w RPG?** No właśnie. Ilu graczy ma za sobą trudne dzieciństwo, kłopoty w domu, nie może porozumieć się z rodziną, jest przeświadczonych o swojej inności i nie odpowiada im ten stan? Świat iluzji jest dla nich idealnym lekiem, panaceum na wszystkie dolegliwości, pozwala poczuć się lepiej, pewniej, bezpieczniej, nabrać przeświadczenia o swojej wysokiej wartości. Wyzwolimy królestwo z tyranii złego nekromanty, pokonamy w pojedynku Czarnego Rycerza, uratujemy świat – wszystko sami. Na tym właśnie polega oczyszczająca moc RPG: wraca nam wiarę w siebie i we



własne możliwości. Na dobrą sprawę gra stanowi tu coś w rodzaju narkotyku, podobnie jak on wciąga i uzależnia. Nie ma ludzi bardziej zaangażowanych w grę, oddających się jej całą duszą. Dla nich to już nie jest zabawa. Myślą o grze za dnia, w nocy, na lekcjach matematyki i przy obiedzie. Wracając do domu po ciężkim dniu snują plany, w jaki sposób zdobyć ingrediencje do czarów lub skłonić BN do oddania magicznego miecza. Odliczają dni i godziny dzielące ich od najbliższej sesji, a kiedy już zacznie się gra, to oddają się jej całą duszą. Głębia przeżyć i emocje, jakie ujawniają się w sytuacjach skrajnych, przyćmiewają reakcje pozostałych kolegów z drużyny. O ich bohaterach mówi się, że są autentyczni, nieskażeni sztucznością lub manieryzmem. Bez dwóch zdań, ludzie ci stanowią największą pociechę i skarb każdego Mistrza Gry – nic nie cieszy bardziej niż widok gracza, który bez reszty angażuje się w prowadzoną przez nas przygodę. Można to z premedytacją wykorzystać i w pewnych sytuacjach precyzyjnie uderzać w czułe punkty psychiki, grając na uczuciach i potęgując gamę przeżyć (dziewczyny, pamiętacie łzy wylane nad wyimaginowanym

kochankiem, nad utraconym, wymyślonym szczęściem?). Warto spojrzeć na ich Karty Bohaterów, nierzadko prowadzone tak drobiazgowo i skrupulatnie jak księga podatkowa, a przy tym pracowicie ozdobione rysunkami i kolorowymi wzorkami. Gracze ci dbają o swe karty, używają specjalnych ołówków itp. Olbrzymia większość korzysta tylko ze swoich własnych, „szczęśliwych" kości, niechętnie użyczając ich komukolwiek. Śmierć bohatera przeżywają bardzo boleśnie i długo dochodzą do siebie; czasem wręcz przerywają grę na jakiś czas, czekając aż opadną emocje. Gracze ci bardzo rzadko pozbywają się „martwych" Kart, najczęściej składając je w skoroszytach, niczym w mauzoleum ku czci poległych bohaterów. W niektórych sytuacjach, w skrajnej formie zauroczenia grami, tkwi pewne niebezpieczeństwo, z którym, na szczęście, rzadko mamy do czynienia. Jest nim zaniechanie prób osiągania sukcesów w realnym świecie na rzecz wyimaginowanych dokonań w świecie wyobraźni, a stąd już prosta droga do zaniedbania codziennych obowiązków w domu, szkole lub pracy. Jeśli dostrzegliście u kogoś podobne objawy, postarajcie się pomóc takiemu nieszczęśnikowi w powrocie do rzeczywistości, zanim ona sama boleśnie się o niego upomni.

Trzeci typ graczy, który można zaobserwować w drużynach, to ludzie czujący się w codziennym świecie inni lub samotni. Dla nich możliwość wzięcia udziału w sesji RPG nie jest pretekstem do podróży w krainę wyobraźni, a przede wszystkim okazją do znalezienia towarzystwa. Każdy człowiek potrzebuje przecież akceptacji, zrozumienia, bycia w grupie podobnych sobie ludzi. Jest to szczególnie ważne dla ludzi młodych, nastolatków, przechodzących akurat okres buntu przeciwko światu dorosłych. Ilu z naszych znajomych ubiera się lub zachowuje co najmniej dziwnie, ma niecodzienne poglądy na rzeczywistość? Ilu z nich nie ma przyjaciół, a nawet zwykłych znajomych, poza innymi graczami z drużyny? Spora część takich osób jest bardzo nieśmiała w każdej sytuacji nie związanej z grą, o niektórych wręcz nie sposób pomyśleć, że byłyby w stanie znaleźć sobie dziewczynę (chłopaka). Podkreślam – nie ma ich znowu tak wielu, zwłaszcza że po jakimś czasie przechodzą zmianę i stają się bardziej „normalni" lub otwarci. Ludzie ci znajdują w środowisku graczy **akceptację**, czują się „wśród swoich", są na właściwym miejscu i po prostu nie wyróżniają się z podobnego im towarzystwa. Czy są dobrymi graczami? Najczęściej traktują granie drugorzędnie, bez emocji, jako warunek akceptacji grupy; dla nich RPG jest środkiem do celu, a nie celem samym w sobie. Mogą to nawet polubić, ale nie należy spodziewać się po nich takiego zaangażowania, jak w przypadku dwóch pierwszych grup graczy. Poświęcają grom tylko tyle czasu, ile jest to konieczne, żeby być zaliczonym do grupy i aby inni chcieli się z nimi spotykać. Nieraz widać po prostu gołym okiem, że absolutnie „nie czują" i nie rozumieją RPG, a mimo to nie rezygnują z grania. Jeśli ktoś był kiedyś zdziwiony taką postawą któregoś ze znajomych, niech się teraz zastanowi nad przyczyną, dla której ten ktoś zaczął grać (i być może robi to nadal). Pierwsze dwie grupy graczy niechętnie widziałyby kogoś takiego w swoich drużynach, gdzie gra toczy się z zaangażowaniem najgłębszych pokładów emocji i wyobraźni, duszy i serca. Mimo to taka osoba może okazać się cennym nabytkiem dla drużyny, gdyż obowiązki gracza traktuje poważnie i stara się z nich wywiązywać jak najlepiej. W przygodzie najczęściej bywa zgodny z resztą współtowarzyszy i nie pcha się do odgrywania kluczowej roli, pozostając niejako na drugim planie toczących się wydarzeń. Sam bohater rzadko kiedy zajmuje się czymś innym niż wojaczką (najprostsza z możliwych ról), a jego osobowość jest zazwyczaj bardzo płytka i powierzchowna, można powiedzieć – stereotypowa. Tutaj małe zastrzeżenie: część osób uważających się za inne bądź samotne bierze to przekonanie z różnych, trapiących je kompleksów. Jeżeli pod wpływem środowiska, w którym zaczną się obracać, te kompleksy zostaną przezwyciężone, tacy gracze mogą w ogóle przestać zajmować się RPG, które w tym czasie spełniło już swoje zadanie. Równie prawdopodobne jest, że odnajdą w nim prawdziwą rozrywkę i pasję, remedium na zmartwienia życia codziennego, i poświęcą mu odtąd większą część swego wolnego czasu (patrz drugi typ graczy).

Motyw szukania towarzystwa dotyczy też kolejnej, w porównaniu z poprzednimi marginalnej, grupy graczy. W tym przypadku istnieje jednak zasadnicza różnica: ich uczestnictwo w sesjach RPG wiąże się z chęcią towarzyszenia **jednej**, wybranej osobie. Najczęściej wchodzi tu w grę uczucie lub partnerstwo. Taki gracz zwykle wprowadzany jest do towarzystwa przez bliską sercu osobę, która chciałaby, aby poznał i polubił to, czym ona sama się zajmuje (czyli RPG). Rezultat takiej konfrontacji bywa różny. Spotkałem osoby, które po jednej sesji kategorycznie nie życzyły sobie więcej jakiegokolwiek kontaktu z graczami („są dziwni, nudni, cała ta zabawa jest bez sensu"), zmuszając swego lubego do dokonywania trudnych wyborów dzielenia czasu między partnera a grę (nie popełnijcie błędu – bez wahania wybierajcie uczucie!). Inne próbują sprostać wymaganiom bliskiej sercu osoby wiedząc, że zależy jej na RPG. Nieszczęśni grają, choć nie umieją zupełnie odnaleźć się w tego typu zabawie (należą im się brawa za poświęcenie!). Obie te „podgrupy" graczy zdradzają objawy, o których była mowa już wcześniej: traktują uczestnictwo w drużynie jako obowiązek, a nie przyjemność. Nie można od nich oczekiwać, że będą dobrymi graczami, ale należy docenić fakt, że w ogóle próbują.

Na szczególną pozycję wśród grającego bractwa zasługują ci jego członkowie, którzy nie grają zbyt często, ale za to nie wahają się przy udzielaniu odpowiedzi na pytanie: „dlaczego grasz"? „Bo to lubię" – oto cała ich odpowiedź. Dla nich RPG jest po prostu czystą rozrywką, tak jak brydż, scrabble, pójście do kina itp. Gra jest dla nich sposobem odpoczynku po ciężkim dniu w szkole, pracy, domu – w ten sposób relaksują się. Wczuwanie się w rolę traktują lekko i niezobowiązująco, nie chcąc psuć sobie zabawy nadmiernym angażowaniem się w psychikę bohatera. Co więcej,

grając rzadziej niż inni, nie przywiązują się do niego tak jak inni koledzy z drużyny. Całe to gadanie o osobowości bohatera, jakichś głębszych wartościach płynących z RPG, rozwijaniu wyobraźni itp. uważają za nudne i odciągające od samej zabawy. Tak bardzo użytkowe podejście do grania praktycznie nie daje im szans na to, by mogli zostać Mistrzami Gry, bo przecież „nie mam czasu na czytanie tych wszystkich podręczników". Jeżeli nawet spróbują mistrzowania", to z bardzo miernym skutkiem; brak zaangażowania jest ich głównym przeciwnikiem („nie matura, lecz chęć szczera zrobi z ciebie storytellera"). Z tego samego powodu nie czytają magazynów poświęconych RPG, ponieważ, poza dowcipami i komiksem, niewiele dociera do nich z tego, o czym się w nich pisze. Charakterystyczną cechą takich osób jest to, że kiedy zaproponować im grę, to zwykle nie mają czasu ani ochoty, nawet gdy próbujemy umawiać się z nimi na dwa tygodnie naprzód. Za to można spodziewać się po nich, iż w najmniej spodziewanym momencie zapytają nagle: „stary, a może byś tak jutro poprowadził rolpleya?" i będą bardzo zdziwieni, gdy okaże się, że tym razem to my nie jesteśmy w odpowiednim nastroju albo idziemy na randkę. Kiedy już zasiądą do gry, kilka pierwszych minut trzeba poświęcić na przypomnienie podstawowych reguł gry, które zawsze wylatują im z pamięci, i po raz kolejny wyjaśnić to, co sami zapisali wcześniej na Karcie Bohatera. Ponieważ przygoda jest dla nich tylko świetną zabawą, Mistrz Gry może z góry zapomnieć o tym, że uda mu się utrzymać nastrój. Pomijam kwestię częstego stosowania przerywników w rodzaju opowieści o tym, co się ostatnio oglądało się w kinie i opowiadaniu dowcipów („No to ja go swoim toporem... a przy okazji – fajny dowcip wczoraj słyszałem! Chcecie posłuchać?"). Tego rodzaju gracze lubią podejmować szybkie i nieprzemyślane decyzje, bo „szkoda czasu". Gdy wydaje im się, że scenariusz toczy się zbyt spokojnie i leniwie, mogą przejawiać skłonność do działań, które, ich zdaniem, znacznie „ożywią" grę; może to być zabijanie przypadkowych przechodniów, obrażanie króla podczas udzielanej przezeń audiencji, czy choćby sikanie do studni. Kiedy swoim głupim postępowaniem zniweczą scenariusz lub doprowadzą do śmierci kolegi z drużyny, na pogróżki i złorzeczenia odpowiedzą zdziwionym tonem: „przecież to tylko zabawa!". Myśl, że ktoś może rozpaczać po stracie fikcyjnego bohatera, którego prowadził przez dziesiątki przygód, nie mieści im się w głowie. Ze zrozumiałych względów za takimi graczami nie przepadają Mistrzowie Gry – prawdziwi artyści RPG, wymagający od uczestnika zabawy pełnego zaangażowania, wczuwania się w nastrój i odgrywania przybranej roli. W pewnych okolicznościach „niedzielnymi" graczami mogą zostać ludzie, którzy naprawdę lubią RPG i umieją się w nie bawić, ale nie mogą poświęcać mu odpowiedniej ilości czasu z racji licznych obowiązków (dom, praca, szkoła, rodzina itd.) (tak, przychodzi mi na myśl mój pracodawca – przyp. rednacza.). Dlatego też uczestnicząc w zabawie chcieliby nadrobić zaległości z kilku poprzednich sesji (lub przygód), w których nie brali udziału. Są więc przesadnie bohaterscy, żywiołowi, hiperaktywni i nie wahają się przed podejmowaniem najbardziej nawet ryzykownych decyzji.

Tego rodzaju graczy lepiej jest mieć na oku, co z pewnością im samym i drużynie wyjdzie na zdrowie.

Opisując przyczyny, dla których zajmujemy się RPG, pominąłem cały szereg mniej ważnych, pojedynczych przypadków, jak choćby chęć imponowania dziesiątkami zakupionych systemów (co oczywiście nie znaczy, że przeczytanych i stosowanych w praktyce), figurek, kart itp. Ba, słyszałem historię, jakoby dziewczyna zapisała się do klubu tylko po to, by zainteresować sobą chłopaka, który poza RPG świata nie widział. Podobno udało jej się to znakomicie i dzisiaj ma zarówno swego wybranka, jak i drużynę wypróbowanych przyjaciół. Musimy zdać sobie sprawę z bardzo ważnego faktu: w większości przypadków nastawienie graczy do RPG zmienia się wraz z upływem czasu (i jest to rzecz jak najbardziej naturalna). Ma to olbrzymie znaczenie zwłaszcza w odniesieniu do osób, które początkowo szukały w grach wyzwolenia od swych kompleksów, samotności czy poczucia inności. W środowisku graczy stopniowo zyskują one przyjaciół, znajomych, nabierają pewności siebie, czują się ważne i potrzebne. Po roku czy dwóch to są już zupełnie inni ludzie...

Z drugiej strony, największy nawet zapaleniec, marzyciel i fantasta odłoży kiedyś gry na półkę (niezbyt wysoko, jako że od czasu do czasu sięgnie po nie...) – nauka, praca, pieniądze, kariera, założenie rodziny lub inne ważne, życiowe sprawy będą odtąd wypełniać jego czas. Jeden z moich przyjaciół, który przed ośmioma laty grał w pierwszych samodzielnie prowadzonych przeze mnie przygodach, a dziś jest poważnym, szanowanym panem doktorem, mógłby coś powiedzieć na

ten temat – wystarczy posłuchać, za jaką tęsknotą wspomina tamte chwile („to były czasy!").

Na koniec ostatnia uwaga. To, co napisałem, nie pomoże czytelnikom zostać lepszymi graczami, za to być może skłoni ich do samodzielnych poszukiwań odpowiedzi na tytułowe pytanie. Przy okazji będzie to świetna okazja do refleksji i przyjrzenia się samemu sobie, co przecież każdy powinien od czasu do czasu robić (w ramach osobistej higieny psychicznej).

I to by było na tyle.

SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

WYBORY, WYBORY...

Jestem w trakcie lektury Waszych listów z kandydaturami na prezydenta. Kluby wyborcze z Yuggoth, R`lyeh, Mu, jeziora Hali i innych miejsc rwą sobie macki z głów i regularnie zsyłają mi koszmary z zapytaniem o przewidywane wyniki, ale ja milczę i trzymam wszystkich w napięciu. Już za miesiąc wyniki podane zostaną do wiadomości i może być gorąco. Spodziewane są również próby unieważnienia wyborów: członkowie Komitetu Odbudowy Sarnath zapowiedzieli krwawe zejścia do naszego wymiaru, a separatyści ze Związku Związanych Znakiem Starszych Bogów „Teraz i Zawsze – Przedwieczni i Wieczni" będą ponoć próbowali na siłę ustawić gwiazdy w Porządku. Zobaczymy, zobaczymy... Pozostaje Wam tylko cierpliwie czekać.

TEATR POTWORÓW

czyli jedziemy dalej.

Przykład 1

Wyobraźcie sobie taki oto stereotyp sesji grozy: stare ruiny nocą, zimny przenikliwy wiatr, chrzęst żwiru pod butami Badaczy. Wokół ciemność. Czasem coś gdzieś jęknie, ówdzie syknie. Poza tym cisza. Ogólnie typowa końcówka przygody: Ty w swoim raju, podnosisz nastrój do granic wytrzymałości zdrowego rozsądku, a gracze robią po spodniach. Jesteś z siebie dumny.

Aż tu nagle przypominasz sobie, że teraz właśnie miałeś wprowadzić na scenę potwora. Oto więc zjawia się w swym koszmarnym majestacie i nim zdążysz opisać jego bluźnierczą powierzchowność... cały nastrój pryska! Teraz gracze są w raju: – Wyciągam swoją strzelbę na słonie i strzelam mu w ryj!, – Odbezpieczam granaty i rzucam... wyrzuciłem 12 – trafiłem. Wybucha? – Próbuję zastosować *chwyt*, wyrzuciłem 01, unieruchomiłem go? – I tak dalej. Znamy to wszyscy, prawda? Do czego zmierzam? Otóż z potworami w grozie jest jak z kobietami: z nimi źle, a i bez nich niedobrze. Z jednej strony potwór jest niezbędny (wiem, że można robić przygody bez potworów, ale nie o tym teraz mówimy), z drugiej zaś jego wejście często zmienia nastrój grozy w nastrój zielonych lasów Wietnamu z czasów młodości Waszych rodziców. Wydaje się to być absurdem, ale wychodzi na to, że **potwory niszczą grozę, zamiast ją tworzyć!**

Przykład 2

(ST – Strażnik, B – Badacze)

ST – *....i wtedy wypada z zarośli wielkie, koszmarne kłębowisko macek, opatrzonych kłami paszcz i rozczapierzonych dłoni – galopuje przez pole prosto na Was! Co robicie?*

B – *Ustawiamy na ziemi ckm, stawiamy na statywie miotacz płomieni i granatnik. Ile metrów?*

ST – *Trzydzieści... Dwadzieścia... Dziewięć...*

B – *Prujemy do niego z tego wszystkiego! Wciskamy cyngiel do końca! A masz, tłusta świnio!*

ST – *Dobra, dobra. Nawet nie rzucam na trafienie. Zabiliście go. Nic z niego nie zostało.*

Coś tu nie gra, nie? Ale od początku.

Bestiarium systemu „Zew Cthulhu" jest jedyne w swoim rodzaju, a jego geneza słynie na cały „cthulhowy" światek. Otóż w pierwowzorze przy potworach nie było żadnych współczynników. Sandy Petersen nie chciał, żeby Badacze w ogóle z potworami walczyli, potwory miały tworzyć nastrój niesamowitości. Kropka. Tymczasem *Chaosium* (ogólnie pisząc – szkoda miejsca na opisywanie nieistotnych szczegółów) zażądało od pana Petersena cyferek w bestiariuszu. Zabrał on zatem papiery do domu, zasiadł przy piwku i wypisał wszystko elegancko, niemal na poczekaniu. Im więcej piw, tym ciekawsze powstawały współczynniki.

W ten sposób powstali tacy oto idole: Hastur (broń: Macka/Pazury 100% celności – obrażenia śmierć, Pancerz 30 punktów), Zhar (Macka 100%, śmierć w następnej rundzie, pancerz 22 pkt.) – oba koszmarki mają szybkości 20/50 w locie i w sprzyjających warunkach mogą zabijać nawet 2-3 osoby na rundę. To było trzecie i drugie miejsce. Pierwsze: Quachil Uttaus: broń – dotyk, zawsze trafia, ofiara umiera natychmiast. Pancerz odporny na wszystkie bronie fizyczne i magiczne, dotykająca go broń rozpada się w pył ze starości. Resztę sobie doczytajcie.

A teraz do sedna – jak wprowadzać potwory, żeby nie niszczyć atmosfery grozy.

Po pierwsze: Nawiązując do opowiadań Lovecraftowskich najlepiej byłoby, gdyby Badacze w ogóle z potworami nie walczyli, tylko przekonawszy się o ich

obecności musieli nawiewać. Np. dowiadują się, że w kopalni giną górnicy. Schodzą tam i znajdują gniazdo cthonian. Po co z nimi walczyć? Wystarczy przecież zwiać, wytłumaczyć właścicielowi o co chodzi (np. pokazać jakiś dowód) i wysadzić wszystko w powietrze. W celu wybicia graczom z głowy walki z potworem dobrze jest też wmówić im, że czego by przeciw niemu nie użyli, to nie mają szans na przetrwane konfrontacji (o tym poniżej).

Po drugie: Zwracam Waszą uwagę na inteligencję potworów – współczynnik bardzo często pomijany przez Strażników. Człowieczą inteligencję losujemy 2k6+6 (zatem max = 18). A oto niektórzy Inteligenci z bestiariusza ZC: Cthulhu (INT = 42), Daoloth (50), Król w Żółci (50), Yibb-Tstll (60), Hypnos (80), Nyarlathotep (86)! Tu zaczynają się „schody". Jak mianowicie poprowadzić potwora, który jest inteligentniejszy nie tylko od Badaczy, ale i... od Ciebie! Diabli wiedzą, co zrobiłby taki 86, punktowy geniusz w chwili spotkania z Badaczami. Proponuję następującą metodę: ponieważ gracze porozumiewają się ze sobą w czasie sesji i słyszysz jakie są ich plany, możesz wtedy wykorzystać swoją przewagę, by zacząć zawczasu zastanawiać się, jak można by ominąć pułapkę, którą zastawiają na potwora. W ten oszukańczy sposób przygotowujesz sobie gotowe rozwiązanie i udajesz, że potwór wymyślił je na poczekaniu. Innej metody chyba nie ma. Dalej. Pamiętacie „Przykład 2", parę akapitów wyżej? Inteligencja potworów zobowiązuje! Żadna, przynajmniej średnio inteligentna, bestia nie pobiegnie „na ślepo" przez pole, wprost na wycelowany w siebie arsenał Badaczy. A tu znajdujemy rozwiązanie naszego problemu grozy i potworów. Starajcie się nie prezentować Badaczom potwora w całej okazałości, na „hurra". Jeśli już muszą z nim walczyć, niechaj na właściwy trop naprowadzi ich np. intensywny zapach, ciche sapnięcie w kącie pomieszczenia; niech będzie to gra podchodów i zwodniczych cieni – walka inteligencji z inteligencją. Z pewnością jest to bardziej atrakcyjne niż polowanie na debilka z kosmosu o inteligencji kilograma gwoździ. Monstra mają umiejętności (np. skradanie się, ukrywanie się)! Monstra znają też czary! Po co angażować się osobiście, skoro można wykończyć „ludziki" magią? Pamiętam jedną z moich własnych przygód, graną na konwencie w pustej klasie lekcyjnej (konwent odbywał się w szkole). Wszystkie ławki porozsuwane pod ściany, nasz stół do gry na środku. Za oknem ciemno, świeczka na blacie. Gramy. Była to końcowa scena przygody. Miała ona miejsce w wielkiej katedrze. Badacze wpadli do środka w pogoni za Księżycową Bestią. Wydawać by się mogło – nie ma maleńka szans. A jednak! Znała ona czar umożliwiający jej poruszanie przedmiotami na odległość. To wystarczyło. Badacze nie wiedzieli dokładnie z czym walczą – tu im błyśnie coś bladego, ówdzie przerażone oko ściganego potwora. Wstaliśmy od stołu i „latamy" po sali, która teraz jest katedrą. Nagle wielki świecznik, stojący dotąd spokojnie w rogu świątyni, unosi się i zawisa nad ziemią, lekko bujając się. Szuka ruchu... Żaden z Badaczy ani drgnie. W pewnym momencie jeden z nich chciał schować się za kolumnadą (czytaj: szkolną ławką) i skoczył w ukrycie, lecz świecznik z przerażającym świstem dopadł go w pół skoku i przygwoździł do ściany. Z dala dobiegło radosne mlaśnięcie. Badacze rzucili się koledze na pomoc, lecz wtem usłyszeli za sobą przeciągłe, „drewniane" skrzypienie. Nie chcieli się oglądać, żaden nie chciał się nawet poruszyć. Wiedzieli, że to właśnie uniosła się wielka ława z pierwszego rzędu. Nie powiem, jak się skończyło, ale macie tu przykład uczciwie rozegranej walki, do której dodano elementy grozy.

Po trzecie: Groza tkwi w niedopowiedzeniach i tajemniczości. Badacze boją się, dopóki nie wiedzą czego dokładnie mogą się obawiać. Mają, załóżmy, informacje, że w danym domu dzieje się coś nienaturalnego, ale nie wiedzą dokładnie co. Jedyna możliwość – wejść i sprawdzić. Choćby nie wiem jak się uzbroili i ile karabinów zabrali, to dopóki nie pokażesz im potwora – będą się bać (bo nie są pewni, czy posiadany ekwipunek jest wystarczający wobec wagi problemu). Dlatego staraj się jak najdłużej utrzymać ich w niepewności i dawaj minimalną (acz wystarczającą do przeżycia) ilość informacji. Jest też druga strona tego medalu. Posłużę się tu innym przykładem. Często słyszy się negatywne głosy odnośnie Lovecraftowskiej Krainy Snów. Że jest kiepska, że to takie fantasy, a najlepsza to by była, gdyby Badacze nie wiedzieli czego się spodziewać: wielka pustynia, sznury zwisające znikąd, drzwi również donikąd, przedmioty codziennego użytku o zupełnie innym zastosowaniu, przedmioty o nieznanym zastosowaniu – słowem super surrealizm. Wszystko to pięknie wygląda i fajnie się o tym czyta, ale jest nie do poprowadzenia... Badacze muszą wiedzieć czego się bać! Jeśli nie będą mogli polegać na doświadczeniach ze świata realnego (np. drzwi nie będą już drzwiami, tylko czymkolwiek innym, choć wyglądają tak samo – i tak ze wszystkim), nie będą wiedzieli czego się obawiać. Wtedy zaś szybko się takim ciągłym napięciem zmęczą i znów, choćbyś pracował jak parowóz, nie wprowadzisz atmosfery grozy, bo badacze wiedzą, że nawet jeśli znajdą tysiąc jednakowych karabinów, to zapewne jeden pobiegnie przed siebie, drugi ich ugryzie, z trzeciego wykluje się wąż, ale broń boże żaden nie wystrzeli – bo to Kraina Snów i nic nie jest tym, na co wygląda! UWAGA: Nie mówię, żeby w ogóle tych zmyłek nie stosować, ale trzeba robić to z wielkim umiarem. Wracając do potworów: Badacze muszą przynajmniej pobieżnie orientować się, z której strony zagraża im niebezpieczeństwo, muszą wiedzieć, że czegoś powinni się obawiać.

Ogólna zaś zasada brzmi: Badaczom zawsze musi się wydawać, że są słabsi (nawet jeśli nie są)!

I przykładzik:

(Szkoda miejsca na przedstawienie zupełnie nowej sytuacji, więc doróbmy alternatywne zakończenie do „Przykładu 2")

Zamiast ostatniej kwestii ST:

ST – Kiedy monstrum niknie pod warstwą dymu, pyłu i płomieni, przez chwilę jeszcze strzelacie, gdy nagle zdajecie sobie sprawę, że coś jest nie tak. Przerywacie ogień i oto okazuje się, że w miejscu, gdzie przed chwilą jeszcze znajdował się wasz cel... nic teraz nie ma! Ani śladu rozszarpanych pociskami zwłok! Tymczasem zrobiło się jakby ciemniej. Księżyc okryła gruba, czarna chmura, a zza waszych pleców, gdzie rozpościera się gęsty bór i zarośla, dobiega straszliwy, bulgoczący ryk. Wszyscy wsłuchaliście się weń podświadomie, szukając jednego tonu... Ale brak go w tym dźwięku! Brak w nim bólu i słabości, jest za to czyste zło i wściekłość... Na Boga, nawet go nie osłabiliście! Nagle, tuż obok was, pada pierwsze wyrwane z korzeniami drzewo...

Straszne, nie? A tymczasem potwór (o średniej nawet inteligencji) skrył się w krzakach i poraniony jak sito udaje odważniaka. A aktor z niego niezły.

Po czwarte: Dlaczego lepszy jeden potwór niż kilka? Ano dlatego, że Ty lepiej go poprowadzisz. Łatwiej Ci będzie skupić uwagę na grozie sceny, wpakujesz w tę jedną istotę wszystkie swoje przemyślenia, dzięki temu będzie przebieglejsza, sprytniejsza i inteligentniejsza, przez co sprawi o wiele więcej kłopotu Badaczom – stanie się straszna! Chyba proste, nie? Są wyjątki w tej dziedzinie, np. insekty z Shaggai (rzadko kiedy pojawia się pojedynczy osobnik, bo to istoty wybitnie społeczne). Pamiętajcie (jeszcze raz powiem): POTWORY SĄ INTELIGENTNE (poza małymi wyjątkami)!!!

Po piąte: Jeśli chcecie już koniecznie, żeby Badacze stoczyli zacięty bój z potworem, a są uzbrojeni i wyekwipowani „po zęby", to jest na to metoda. Wymyśla się mianowicie, że na dane monstrum najlepsza jest jakaś tam broń magiczna, a zwykły oręż zadaje mu minimalne obrażenia. Daje się wtedy Badaczom w łapki trzy sztuki takiej broni (np. sztylety) i sprawa staje się nieco bardziej skomplikowana.

Znów przykładzik: W jednej z moich przygód Badacze, aby mieć szanse w starciu z potworem, musieli zdobyć proszek Ibn-Ghaziego (potwór był niewidzialny). Owego specyfiku wystarczało na cztery efektywne zastosowania (potwór staje się widzialny na 10 uderzeń serca – przestraszonego, he, he), ponadto należało walczyć specjalnymi półtalerzami o wadze 3 kg każdy, straszliwie niewygodnymi. Było tych półtalerzy sześć. Dla wszystkich Badaczy przyjąłem 25% na trafienie (nie ma przecież umiejętności: *walka półtalerzami*) i zawsze 0,5% szans na udany cios w kogoś, kto stoi za blisko walczącej osoby. Mniejsza o obrażenia – widać zmniejszone szanse? Nawiasem mówiąc, Badacze wcale nie mieli zabić monstrum, ale coś mu ukraść i nawiać, broniąc się tylko w razie potrzeby.

Krótko mówiąc, trzeba wybić graczom z głowy równą walkę z potworem. Mają się go bać!

Po szóste: Co robić, żeby działanie potworów było zgodne z ich charakterem? Pamiętajmy bowiem, że np.: istoty z głębin (o inteligencji równej ludzkiej) myślą swoim własnym tokiem rozumowym, mają inny system wartości i zamierzenia. Podobnie Król w Żółci nie myśli jak Superinteligentny Człowiek, tylko jak... Król w Żółci. To znaczy zupełnie inaczej. Kapujecie?

Łatwo wczuć się w zwykłego BNa-człowieka, ale jak zadziałałby BN-potwór?

Żeby więc pobratać się nieco z potworami, choć trochę poznać ich metody i umiejętnie je odgrywać, proponuję serię następujących, pożytecznych ćwiczeń:

1) Czytać opowiadania, gdzie występują potworki – wiele ich wydano po polsku, więc nie ma problemu. O tym, gdzie występują, napisano pod fragmentami tekstu wydrukowanymi w bestiariuszu kursywą – to chyba wiecie. Tylko w opowiadaniach znajdziesz pełny, właściwy opis potwora. A tak w ogóle, to tylko opowiadania dadzą Ci właściwy obraz „Zewu Cthulhu", więc najlepiej czytać co jakiś czas jedno i przypominać sobie te już przeczytane.

2) Czytać opisy w podstawce (podręczniku podstawowym). Dokładnie – nie tylko broń i obrażenia, ale przemyśleć np. kogo potworek lubi, a kogo nie, dlaczego i co w związku z tym.

Czytać opisy w dodatkach. W zeszłym miesiącu prosiłem Was o przejrzenie Księgi Strażnika, ponieważ są tam bardzo fajne opisy ras, struktury ich społeczności. Przeczytajcie sobie na przykład o insektach z Shaggai, paragraf pt. „Filozofia insektów" – zobaczycie wtedy, jak daleko im do bezmyślnego mięsa, które Badacze rozwalają na pęczki w wielu przygodach.

Moja osobista metoda. Kiedy wymyślę już, jaki potwór weźmie udział w mojej przygodzie, lubię sobie czasem wziąć kredki i pokolorować go w bestiariuszu. Ogólnie mam negatywne nastawienie do kolorowych rysunków w grozie, ale tu chodzi o to, by pomóc swojej wyobraźni. Kolorując, myślę sobie o danym monstrum, poznaję go lepiej i uzupełniam o cechy, których zabrakło mi w „podstawkowym" opisie. Kiedy kończę mazać, znamy się już z potworkiem jak łyse konie. Nie wiem, czy Wam to pomoże, ale zawsze możecie spróbować.

Po „ostatnie": NAUCZ GRACZY, ŻE BROŃ SIĘ NIE PRZYDAJE!!! Na nic karabiny, czołgi i rakiety. Promuj spokojnych antykwariuszy (bez obrzyna pod płaszczem), profesorów z piórem (zamiast granatów) w kieszeni. Jak chyba zdążyłem udowodnić, w tym systemie siła nie zdziała nic przeciwko potworom – Badaczom potrzeba sprytu, wiedzy, spokoju i cierpliwości. Za to za posiadanie podręcznego arsenału łatwo popaść w konflikt z prawem.

Moduły publikowane przez *Chaosium* nie zawsze odpowiadają przedstawionym powyżej wymogom, więc nie należy się nimi sugerować. Sugerujcie się opowiadaniami. Niech Wasze przygody będą inteligentne i spokojne. Do krwawej jatki mamy inne systemy.

Reasumując:

A) Potwory w „Zewie Cthulhu" ogólnie nie są po to, żeby robić z nich miazgę, ale żeby się ich bać i uciekać przed nimi.

B) Potwory są INTELIGENTNE na swój, odmienny od ludzkiego, sposób i nie nadepną na grabie, które ktoś położy im na drodze. Potrafią oszukiwać i dedukować.

C) Badacze są najsłabszymi postaciami przedstawienia, w którym biorą udział. Nawet świetnie uzbrojeni mają małe szanse na przetrwanie (patrz pkt. G).

D) Jeden potwór jest lepszy niż kilka potworów, bo Ty się nie rozdrabniasz; jego osobowość staje się pełniejsza i lepiej straszy graczy swoją inteligencją i przebiegłością.

E) Jeśli gracze muszą już walczyć z potworem, dobrze jest nieco im to utrudnić (np. wymyślając magiczną broń).

F) Żeby dobrze odegrać charakter potwora, czytamy do znudzenia opowiadania, podstawkę, dodatki. Musimy poznać dane monstrum jak własną kieszeń – wiedzieć co może, a czego nie.

G) Zwyczajna broń jest bezużyteczna w świecie Mitologii. Monstra są zbyt silne. Trzeba tu wiedzy i ostrożnej dociekliwości. Takie też mają być sesje.

Tyle na dziś. Dzięki za listy – artykuł powyższy jest poniekąd ich efektem. Czekam na jeszcze (zmuście się trochę do pisania). Pozdrowienia dla Krzyśka Fabjańskiego (niezły „Skrót..." He, he), Ghatanthoi Mrocznego, Skorpiona, Templariusza (!!!) i Michała R. z Kwidzyna.

Za miesiąc opowiem Wam o handoutach, czyli rekwizytach. Jak je robić, używać i po co? No i oczywiście dowiemy się wreszcie, kto jest prezydentem!

Niech Gwiazdy będą w Porządku!

NOCNY MOTYL

Andrzej Łukasik i Smoq

Ilustracje: Monika Świetlik

WSTĘP

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla 3 – 4 początkujących graczy. W miasteczku Bree, gdzie łowcy przygód odwiedzają swojego hobbickiego przyjaciela (latem 2778 roku Trzeciej Ery) zostaje popełnione morderstwo – ginie stryj ich przyjaciela. Bohaterowie, na prośbę hobbita, muszą przeprowadzić dochodzenie i znaleźć zabójców. Nagrodą jest skarb, czekający na nich w wiosce Wypłosz. Przygoda nie jest specjalnie „mordercza", ale nieostrożni bohaterowie mogą, zwłaszcza w końcowych wydarzeniach, przypłacić swą lekkomyślność życiem. W treść scenariusza nietrudno wpleść wątki poboczne. Mogą one stanowić jego świetne dopełnienie albo stworzyć pomost łączący ten scenariusz z następnym. W tekście przygody znajdziesz pomysły na niektóre z takich wydarzeń – możesz je rozbudować lub zastąpić swoimi własnymi. Mistrz Gry powinien przede wszystkim skupić się na stworzeniu małomiasteczkowego klimatu. Plotki i domysły, pomówienia i chęć odwetu – oto atmosfera, w której rozegrają się opisane poniżej wydarzenia. Wierząc, że MG właściwie wykorzysta nasze wskazówki, życzymy wszystkim dobrej zabawy.

WIEŚĆ O MORDERSTWIE

Przez nieduże, okrągłe okienka wpadają do pomieszczenia promienie słoneczne. – Zaraz, zaraz – gdzie ja jestem?– zastanawia się każdy z was. W ociężałych głowach próbujecie poskładać w logiczny ciąg wydarzenia poprzedniego dnia. No cóż, kac jest naprawdę potężny. Mocna krasnoludzka wódka powaliłaby nawet trolla, a cóż dopiero was... Po całonocnej uczcie w smajalu waszego przyjaciela, hobbita Pola Onthebridge'a, najpilniejszą sprawą, a zarazem największą rozkoszą, wydaje się wam wyjście z dusznej norki i odetchnięcie świeżym powietrzem (choćby małym łyczkiem...). Powoli i z mozołem, ale skutecznie, wcielacie wasze zamierzenia w czyn. Wyjście do ogrodu nie przynosi jednak oczekiwanej ulgi. Gorące lipcowe słońce stoi prawie w zenicie, a kilka krótkich cieni można dostrzec tylko pod najbardziej rozłożystymi drzewami. Jest ono już dość wysoko nad horyzontem, więc dla waszego hobbickiego przyjaciela z pewnością dawno minęła pora drugiego śniadania – a być może najwyższy czas zająć się obiadem? Polo jednak pomyślał o was. Potykając się, wbiega do ogrodu, z trudem taszcząc przed sobą sporych rozmiarów antałek. Niebawem okazuje się, że w beczułce jest świetnej jakości chłodne piwo, które stawia was nareszcie na nogi. Smajal Pola Onthebridge'a leży w jednym z najwyżej położonych punktów Bree, dość blisko wierzchołka wzgórza, dokładnie naprzeciwko Wschodniego Gościńca. Roztaczający się stąd widok jest naprawdę piękny. Dachy domów i drzewa, ukryte w różnobarwnych ogrodach, ciągną się aż do odległego, ciemnozielonego muru żywopłotu. Rozglądając się ciekawie po okolicy, dopiero teraz dostrzegacie starszego hobbita, energicznie machającego dłonią w waszą stronę. Polo Onthebridge podbiega do sąsiada i wdaje się z nim w dość ożywioną rozmowę; po chwili, spuściwszy smętnie głowę, wlecze się w waszym kierunku. Nagabywany przez bohaterów odpowie, że dziś rano odnaleziono zwłoki jego stryja Filiberta Onthebridge'a. Wieść głosi, że nieszczęśnik został zamordowany.

Do wiadomości Mistrza Gry

Sąsiad młodego pana Onthebridge'a, niejaki Odo Hollohill, znany jest ze swej prawdomówności i niechęci do plotek. Podana przez niego wiadomość od samego początku będzie więc traktowana przez Pola niezwykle poważnie. Oczywiście, bratanek zapragnie poznać okoliczności śmierci swego stryja, składając wizytę szeryfowi. Ponadto poprosi przyjaciół (bohaterów graczy), by towarzyszyli mu w tym smutnym obowiązku. Wyda mu się również dość dziwnym fakt, że wciąż jeszcze nie został oficjalnie powiadomiony o zabójstwie.

Areszt, a zarazem biuro szeryfa, znajduje się przy rynku, w pobliżu Południowej Bramy. Polo prowadzi was najbardziej stromymi zaułkami Bree, jest to jednak najkrótsza droga do celu. Z początku mijacie ukryte pomiędzy drzewami smajale, tworzące niewielkie pagórki po obu stronach uliczki. Im niżej jednak schodzicie, tym głębiej zapuszczacie się w ludzką dzielnicę Bree. Tu, na gładkich, zielonych trawnikach, pobudowano niewielkie, piętrowe domki, po części zajęte przez małe sklepiki i warsztaty. Tylko jeden budynek wyraźnie odróżnia się od pozostałych budowli; to gospoda „Pod Rozbrykanym Kucykiem"– solidny, trzypiętrowy dom, rozparty pomiędzy dwoma pagórkami. W powietrzu unosi się aromatyczny zapach ziół i traw, zmieszany z wonią drzew oraz kwitnących na klombach i grządkach kwiatów. Uliczki, którymi podążacie w dół, są dość gęsto obsadzone lipami – ich cień skutecznie chroni was przed palącymi promieniami słońca. Omijając

gwarny i ruchliwy rynek, docieracie wreszcie do biura szeryfa, znajdującego się po drugiej stronie targu miejskiego, obok domu szewców. Parterowy, drewniany budynek połączony jest od tyłu ze smajalem, w którym mieszka Halson Lowbluff – szeryf Bree.

Do wiadomości Mistrza Gry

Składając wizytę szeryfowi, bohaterowie dowiedzą się, że zwłoki pana Filiberta Onthebridge'a znalazł rano (około godziny 8.00) ogrodnik, stary hobbit Erling Greenflower, który jak co dzień przyszedł podlać ogród. Ciało Onthebridge'a leżało obok klombu nasturcji. Spostrzegłszy je, ogrodnik był początkowo przekonany, że jego pracodawca po prostu zasłabł. Kiedy jednak przekręcił go na wznak, dostrzegł wielką, czerwono-brunatną plamę na przodzie kamizelki. Ogrodnik natychmiast posłał swojego pomocnika, imieniem Milo, by ten zawiadomił władze. Szeryf, wraz z dwiema innymi osobami, przybył na miejsce zbrodni o 8.30 i po wstępnych oględzinach zwłok wysłał do domu Polo Onthebridge'a swojego zastępcę – Noba Bluebirda (człowieka). Ten jednak wrócił po upływie pół godziny, informując szeryfa, że w domu Polo nie ma nikogo. W tym momencie MG powinien poinformować dowolną osobę z grupy, że istotnie, bohater słyszał przez sen, jak ktoś dobija się do drzwi. Zbadanie ciała pana Filiberta wykazało, że zmarł on na skutek rany kłutej zadanej w okolice serca. Według szeryfa, śmierć nastąpiła prawdopodobnie późnym wieczorem lub w nocy; Lowbluff doszedł do tego wniosku zauważywszy poranną rosę na ubraniu denata. Motywy zbrodni pozostają tajemnicą. Jedynym tropem są, jak na razie, klucze do smajalu – a właściwie ich brak. Nie znaleziono ich przy zmarłym, ani nigdzie wokoło. Ciało pana Onthebridge'a zostało odwiezione do przycmentarnej kaplicy; jej wejście opieczętowano, a Nob Bluebird, zastępca szeryfa, ma go pilnować. Halson Lowbluff, złożywszy Polowi kondolencje, odda mu rzeczy znalezione przy zmarłym: złoty zegarek z dewizką, grzebyk do wąsów, porcelanową fajkę podarowaną stryjowi przez bratanka, woreczek z zielem fajkowym oraz niewielki notesik – terminarzyk w czarnej, skórzanej oprawie.

Jeżeli ktoś z drużyny przejrzy terminarzyk, to okaże się, że zapiski dotyczą głównie spraw przyziemnych w stylu: pamiętać o urodzinach kogoś tam albo uzupełnić zapas mąki. Sporo miejsca zajmują również adnotacje o miejscach występowania poszczególnych gatunków motyli oraz notatki z ich obserwacji. Przy niektórych datach widnieją jednak symbole w postaci krzyżyków lub „ptaszków", ich znaczenia żaden z bohaterów nie potrafi się domyśleć. Zaczynają się one przed około dwoma miesiącami. Podczas przeglądania terminarza, zza jego wewnętrznej okładki wypada niewielki, srebrny kluczyk.

Kluczyk pasuje do drzwiczek od sejfu w gabinecie Onthebridge'a, Polo jednak widzi go po raz pierwszy w życiu i nie potrafi stwierdzić, co można nim otworzyć. W notesie, przy wczorajszej dacie, pan Filibert zanotował: *spotkanie z H.C. (wieczorem)*. Inicjały H.C. oznaczają jednego z bandytów Harry'ego Clevermind'a. Po wizycie u szeryfa graczom może przyjść do głowy, że ich bohaterowie dowiedzą się więcej na temat zbrodni idąc do gospody i tam rozpytując o jakichś podejrzanych osobników. Jeśli taka myśl nie zagości w ich spracowanych umysłach, należy im to delikatnie zasugerować. Może np. spotkać ich w drodze od szeryfa stary znajomy Pola i składając kondolencje pokiwać filozoficznie głową ze słowami – ...tak, tak... straszna zbrodnia. W gospodzie różnie się o tym mówi. Oczywiście na pytanie – Co takiego mówi się w gospodzie? – znajomy wycofa się mówiąc – Ja tam nic nie wiem. W ten sposób MG zasugeruje grupie ewentualne źródło informacji. Polo, mimo iż ciekaw jest rewelacji z gospody, nie będzie miał ochoty na żadne wycieczki. Wymawiając się nadszarpniętymi nerwami oraz bolącą głową, pójdzie do domu, by się położyć i odpocząć.

GOSPODA

Gospoda „Pod Rozbrykanym Kucykiem" znajduje się mniej więcej kilometr dalej, idąc przedłużeniem Wschodniego Gościńca w kierunku Bramy Zachodniej. Trudno ją przeoczyć zważywszy, że jest najwyższym i najbardziej okazałym gmachem w całym miasteczku. Byliście tu nieraz i jesteście znani zarówno gospodarzowi, jak i stałym bywalcom. Pomimo dość wczesnej pory gospoda jest pełna gości. Morderstwo to w Bree nieczęsty przypadek, nic dziwnego więc, że stanowić będzie temat roztrząsany przez długie wieczory. W gwarze, wśród kłębów fajkowego dymu, uwija się z kuflami Welcome Butterbur, właściciel lokalu, oraz jego pomocnik, młody hobbit Mug.

Do wiadomości Mistrza Gry

Właściciel natychmiast zajmie się nowymi gośćmi, zwłaszcza że kojarzy was z bratankiem Filiberta Onthebridge'a. Tu Mistrz Gry ma spore pole do popisu, opisując różne reakcje (od zażenowania do pijackiej wylewności) bywalców gospody na widok przyjaciół Pola. Kiedy goście oswoją się nieco z obecnością bohaterów, domysły i plotki zaczną krążyć wśród biesiadników ze zdwojoną siłą. Jeśli bohaterowie będą się im przysłuchiwali (po to tu w końcu przyszli), poznać mogą wiele nie znanych dotąd faktów. Domysły na temat zabójstwa będą różne. Ktoś sugeruje, że zrobili to zbójcy, kto

inny powie, że to z pewnością sprawka goblinów. Mocno już podchmielony strażnik, pilnujący poprzedniej nocy Południowej Bramy, na zdrowie swojej matki (nieboszczki) przysięgać będzie, że widział trolla. Do dyskusji włączy się jeszcze jedna osoba – Robin Brownbottle, miejscowy pijaczek i lekkoduch. Powie on, że:

„...starego Filiberta to pewno zabiło tych dwóch, co to ich widziałem koło jego domu. Ale nieuprzejmi byli, bo jak im powiedziałem „Dobry wieczór" to żaden nie odpowiedział.

Nikt z obecnych nie będzie dawał wiary temu co mówi Robin, traktując to jako pijackie przechwałki lub przywidzenia. Brownbottle zapytany przez któregoś z bohaterów o nocne wypadki opowie, że kiedy późnym wieczorem, około północy, wracał z gospody, przy smajalu starego Onthebridge'a zauważył dwóch ludzi. Było ciemno, może więc tylko powiedzieć, że byli średniego wzrostu i budowy ciała. Wyglądało na to, że chcą odwiedzić pana Filiberta, ponieważ stali pod drzwiami, jakby na coś czekając. Robin, chcąc im zrobić uprzejmość, przywitał się i powiedział, że pan Onthebridge pewnie znów gdzieś wyjechał albo śpi. Reakcja z ich strony była co najmniej dziwna – nieznajomi uciekli w kierunku ogrodu. Ci dwaj obcy są rzeczywistymi sprawcami śmierci Filiberta Onthebridge'a. Pijaczek spłoszył ich w momencie, gdy chcieli się włamać do jego domu. Po oświadczeniu Robina do rozmowy włączy się, przysłuchujący się od jakiegoś czasu, Welcome Butterbur, mówiąc:

...dwóch ludzi, powiadasz? Znam. Podejrzane typy. Wczoraj rozmawiali z panem Filibertem tu, u mnie. Na koniec to się nawet posprzeczali i pan Onthebridge sobie poszedł. Jakem koło ich stolika przechodził, to zdaje się o mapie jakiejś rozmawiali. Przedwczoraj przyjechali, niby to w interesach, a wyjechali wczorajszej nocy. Zaraz po rozmowie się spakowali. Zatrzymać ich chciałem, bo jak to, nocą podróżować? Ale powiedzieli, że do tego, co chcą zrobić, dzień się nie nadaje. Zapłacili i tyle ich widziałem.

Do wiadomości Mistrza Gry

Gospodarz, mimo ewentualnych pytań i nagabywania ze strony bohaterów, nic więcej nie będzie pamiętał. Ludzie, o których z takim przejęciem rozprawia, nie mają ze zbrodnią nic wspólnego. W rzeczywistości to dwóch entomologów, nie mających z zabójstwem nic wspólnego. Przyjechali oni do Filiberta Onthebridge'a, aby odkupić okaz zmrocznika wilczomleczka – rzadkiego motyla nocnego, żyjącego w Północnej Ćwiartce Shire'u. Kiedy Filibert odmówił sprzedaży, uczeni prosili go, by chociaż wskazał im na mapie orientacyjną lokalizację miejsca, gdzie znaleźć można zmrocznika. Ten właśnie fragment rozmowy podsłuchał Butterbur, przechodząc obok ich stolika. Wyruszyli nocą, ponieważ dowiedzieli się od Onthebridge'a o innych gatunkach motyli, występujących w okolicach Bree.

Niewykluczone, że bohaterowie prawdopodobnie zechcą przeszukać posiadłość i dom stryja swego przyjaciela. Polo oczywiście nie będzie miał nic przeciwko temu, zaproponuje nawet swoją pomoc.

POSIADŁOŚĆ

Smajal stryja Filiberta znajduje się prawie na końcu drogi łagodnie okalającej wzgórze Bree, u góry, z północno-wschodniej strony.

Wejście do smajalu położone jest tuż za drewnianym płotem, oddzielającym posiadłość od ulicy. Jest to typowa hobbicka norka, należąca do statecznego i względnie zamożnego właściciela. Drzwi wejściowe są jednak (jak na hobbickie normy) bardzo masywne, a okna, co może wydać się dziwne w hobbickiej norce, zakratowane. Z tyłu, za smajalem, znajduje się przeszło stumetrowej długości ogród, z pięknie utrzymanymi kwietnymi rabatami i kilkoma zagonkami warzyw. Drzewa, rosnące przeważnie w górnej jego części, to głównie morwy, jabłonie i wiśnie. Między nimi stoją ule, rozmieszczone w kilku szeregach. Za norką, od strony ogrodu, wykopana, jest studnia.

Do wiadomości Mistrza Gry

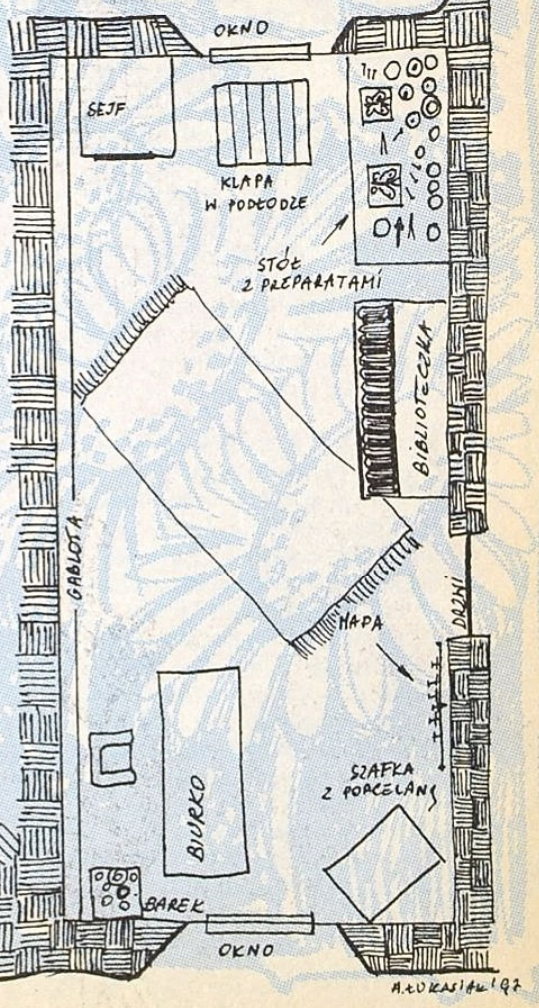
Plan smajala Filiberta Onthebridge'a został pokazany na rysunku.

Jedynym istotnym (biorąc pod uwagę przebieg scenariusza) pomieszczeniem w domu Filiberta jest gabinet, dlatego też wygląd, rozplanowanie i umeblowanie pozostałych pomieszczeń pozostawiamy inwencji twórczej Mistrza Gry. W podanym poniżej opisie przyjęto założenie, że drużyna penetruje norkę za dnia albo dysponuje źródłem światła wystarczającym do obejrzenia wnętrza gabinetu.

Przez klapę w podłodze wchodzicie do wnętrza gabinetu. Całą przeciwległą do wejścia ścianę pokoju zajmuje duże okno, za którym widać wąską uliczkę na tyłach domu. Pierwsze co dostrzegacie to masywna, zajmująca całą lewą ścianę gablota wypełniona okazami motyli. W rogu pod nią, obok klapy, stoi ciężki, okuty żelazem sejf, mniej więcej metrowej wysokości. Naprzeciwko niego, po prawej, znajduje się spory stół zastawiony szklanymi i porcelanowymi naczyniami. Zestaw ten służy do preparowania motyli, na co wskazują dwa świeżo rozpięte okazy. Obok znajduje się biblioteczka, po brzegi wypchana książkami. Przeglądając poszczególne tomy, szybko orientujecie się, że jest to głównie fachowa literatura dotycząca owadów oraz notatki z odręcznymi rysunkami i opisami poszczególnych gatunków. Pod oknem (wychodzącym na ulicę) stoi wielkie, mahoniowe biurko z fotelem i niewielkim barkiem. Miejsce pracy wygląda na dopiero co opuszczone. Vis-à-vis biurka, w oszklonej komódce, stoi porcelana i srebro; wygląda to na starą, elfią robotę. Między komódką a biblioteczką znajdują się drzwi do salonu; są zamknięte. Na ścianie obok wisi wielka mapa z powbijanymi w nią kolorowymi chorągiewkami. Wszystkie (oprócz jednej) są pod spodem podpisane. Mimo dość słabej znajomości zagadnienia, orientujecie się, że podpisy to fachowe nazwy poszczególnych gatunków motyli. Prawdopodobnie macie więc przed sobą mapę połowów. Nie opisana chorągiewka (wyróżnia się od innych żółtą barwą), w przeciwieństwie do innych wbitych w „tereny nie zamieszkane", tkwi w samym środku osady Wypłosz, w północnej części Wschodniej Ćwiartki Shire'u.

Do wiadomości Mistrza Gry

Mapa stanowi dość ważną wskazówkę, dlatego też Mistrz Gry powinien zwrócić na nią uwagę bohaterów. Żółta chorągiewka pokazuje domniemywaną (przez Onthebridge'a) lokalizację skarbu. Jeżeli grupa nie zwróci uwagi na nie opisaną chorągiewkę, albo w trakcie późniejszych wydarzeń nie będzie umiała powiązać jej z treścią odnalezionego testamentu (patrz dalsza część scenariusza), MG może jej trochę pomóc. Na marginesie odnalezionej w sejfie ostatniej woli zmarłego możesz umieścić słowo *„Wypłosz?"*, zapisane ręką Filiberta Onthebridge'a. Bohaterów z pewnością zainteresuje sejf – zresztą i tak gdzie indziej nie znajdą niczego ciekawego. Sejf jest zamknięty i otworzenie go bez klucza – pamiętasz srebrny kluczyk znaleziony w notesie zmarłego? – jest przedsięwzięciem prawie beznadziejnym (na poziomie *absurd* -70). W skrytce, oprócz niewielkiej sumy pieniędzy (10 szt. złota), znajduje się książka. Pozor-



nie jest to kolejny opis kilku gatunków motyli, kiedy jednak któryś z bohaterów przejrzy ją uważnie, to z tyłu, za obwolutą, odnajdzie dwie złożone kartki papieru. Jedna z nich to szczegółowy plan jakiegoś bliżej nieokreślonego fragmentu wzgórz. Mapa ma dziwny kształt, przypominający wydłużony równoległobok. Druga kartka, która wygląda na wiersz, w rzeczywistości jest testamentem. Oto jego treść:

Śmierć w oczy mi dziś patrzy. Oto mój testament,
Co grzeszne me życie choć trochę odkupi.
Cóż skarby, gdy Mandosa wzywa mnie firmament?
Złoto chowa po śmierci tylko człowiek głupi.
Kiedy kto chce odnaleźć – co za życia miałem
W potrzebie jest lub miłość bogactwa mu dadzą.
Niech pamięta, że skarby to nie dobro całe.
Szczęście nie jest tożsame z majątkiem i władzą.
Skoro się zdecydujesz, znajdź dąb co dziurawy
I kamień, gdzie się na wietrze rój motyli chwieje.
Stań przy nim, zgoń mieszkańców i przystąp do sprawy.
Pamiętaj! Tylko do sprytnych fortuna się śmieje.
Mendli dwa i półtuzin podwoić należy,
Potem ująć ćwierć kopy i dodać trzy jeszcze,
Ująć kopę i co prędzej tyle kroków bieżyć,
W stronę, gdzie od śniegu częściej spotkasz deszcze.
Doszedłszy już do miejsca, które obliczyłeś
Mapę weź w ręce obie i połóż przed sobą
Na tym, co w zasięgu dłoniom będzie miłe.
Co da im wytchnienie gorącą dnia dobą.
Kiedy północ z północą dokładnie się zgodzą,
Mapę poklep na szczęście, a uczyń to śmiało.
Znalazłeś?! To dobrze. Mądrzy nie zawodzą.
Głupim na szukanie i roku za mało.

Spisano: Dnia 17 Menelya (piątek), miesiąca Hisime (sierpień), roku 2747 Trzeciej Ery
Podpisał: Dark Terrible zwany Strasznym.

Jeśli w grupie znajduje się ktoś znający historię i opowieści dotyczące okolic Shire'u i Bree, to będzie znał nazwisko pod treścią testamentu. Jeśli nie, w Bree jest kilka osób, które je znają i mogą pomóc bohaterom: szeryf, karczmarz i ogrodnik Onthebridge'a – stary Erling Greenflower. Jeśli bohaterowie zapytają którąś z tych osób o Terrible'a, to usłyszą historię:

Pod koniec swego występnego żywota Dark Terrible, herszt bandy działającej na Wschodnim Gościńcu, chcąc odkupić doczesne winy, ukrył skarb. Składały się na niego przedmioty zrabowane w ciągu trzydziestu lat przestępczej działalności. Terrible zamieszkał samotnie w lesie przy Komarowych Bagniskach, wiodąc żywot pustelnika. Później słuch o nim zaginął. Plotka głosi, że zabili go z zemsty dawni członkowie jego bandy, którzy poprzysięgli sobie do końca swoich dni szukać zaginionego skarbu.

Niezależnie od tego, co w ciągu dnia i nocy robić będą bohaterowie, rano drugiego dnia przygody społecznością Bree wstrząśnie następny wypadek. Około 8.00 w studni przy smajalu Bunse'ów zostanie odnalezione ciało Robina Brownbottle'a. Aż do momentu wydobycia zwłok, całe zdarzenie wyglądać będzie na wypadek. Zakneblowane usta i związane z tyłu ręce ofiary jednoznacznie jednak wskażą na morderstwo. Można tę wiadomość podać graczom w formie plotki, która rankiem obiega Bree, albo rzetelnej informacji usłyszanej z jakichś wiarygodnych ust. Jeśli grupy nie było w nocy w domu stryja Filiberta (a jeśli była, to nie zostawiła nikogo na warcie w ogrodzie), to jego sąsiad, hobbit Milt Keyholle, spotkawszy rankiem bohaterów opowie im ciekawe zdarzenie. Otóż ze względu na trapiącą go bezsenność, Keyholle czasem wychodzi nocą do ogrodu. Kiedy ostatniej nocy spacerował obok płotu, łączącego jego posesję z posiadłością zmarłego, towarzyszący mu pies swoim szczekaniem wypłoszył dwie czające się tam sylwetki (wydarzyło się to wówczas, gdy nikogo z grupy nie było w ogrodzie i nie był on obserwowany). Fakt zamordowania jedynego świadka, mogącego rozpoznać zabójców Onthebridge'a, niewątpliwie oznacza, że bandyci cały czas znajdują się w Bree lub jego pobliżu; najwyraźniej boją się zdemaskowania. Ponadto bohaterowie muszą zdawać sobie sprawę z faktu, że nie odnalezione klucze do frontowych drzwi smajala są najprawdopodobniej w posiadaniu morderców. Jeśli drużyna przeoczy któryś z powyższych faktów, MG powinien zwrócić na nie uwagę bohaterów słowami Pola Onthebridge'a. Zwoła on u siebie zebranie i w imię starej przyjaźni poprosi bohaterów o pomoc w ujęciu sprawców napadu na stryja. Obieca też grupie prawo do szukania skarbu stryja. Podczas „rady" MG powinien premiować (100 punktów doświadczenia) najciekawsze pomysły. Jeśli grupa nie zdobędzie się na żaden konstruktywny pomysł, Polo może stwierdzić, że skoro bandytom zależy na dostaniu się do domu stryja, to tam należałoby zastawić pułapkę. Najodpowiedniejszą do tego porą będzie noc, zważywszy że jest to czas wzmożonej aktywności bandytów.

PUŁAPKA

Noc upaja zapachem traw i maciejki. Blady księżyc coraz częściej chowa się za chmury, pogrążając ogród w nieprzeniknionych ciem-

PŁOŃ, MALEŃKA, PŁOŃ!

PŁOŃ, MALEŃKA, PŁOŃ!

NOWA BROŃ ZE ZBROJOWNI OGÓLNEJ

Jonathan W. Coulter, z pomocą Sami Sinervä

W niekończącej się wojnie z Legionem Ciemności przetwanie Bractwa i megakorporacji zależy, między innymi, od nowego i ulepszonego sprzętu. Do najbardziej przydatnych typów nowej amunicji należą pociski zapalające, zdolne zniszczyć nawet najstraszliwsze bestie Mroku. Jak powiedział generał G.K. Robinson: – Nawet Legion Ciemności nie może przeżyć płomieni, a napalm płonie cholernie dobrze.

Jak dotąd, jedynie Kartel i megakorporacje dysponują środkami technicznymi umożliwiającymi im produkcję amunicji zapalającej, wykorzystywanej zarówno przeciwko wrogom ludzkim, jak i tym pochodzącym spoza Układu. Choć każda korporacja produkuje własną wersję materiałów zapalających, nie ma pomiędzy nimi większych różnic. Podany poniżej ogólny opis dotyczy amunicji produkowanej przez wszystkie korporacje.

POCISKI

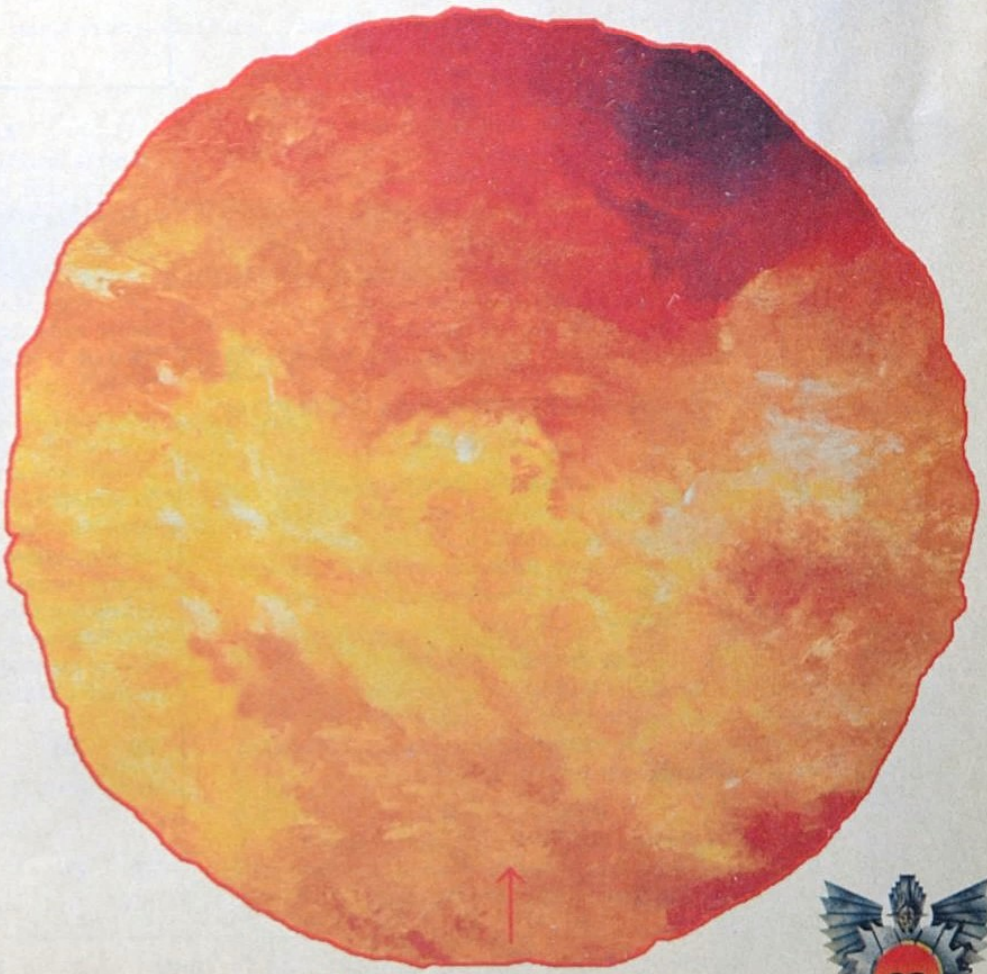
Pociski można zakupić dla każdego modelu broni uzbrojonej w wyrzutnię rakiet. W przeciwieństwie do granatów koszt pocisku odnosi się do jednej sztuki – jest to koszt dodatkowy w stosunku do nieograniczonego zapasu normalnej amunicji, kupowanej wraz z wyrzutnią. Każdy członek drużyny uzbrojony w wyrzutnię rakiet może przenosić jeden pocisk zapalający; modele pojedyncze mogą przenosić do trzech pocisków zapalających. Pociski można wystrzelić w dowolnej akcji związanej z walką.

NAPALM: wybuchający pocisk z napalmem tworzy kulę ognia. W miejscu wybuchu pocisku umieść wzornik napalmu. Każdy znajdujący się pod nim model zaczyna płonąć i odnosi obrażenia takie, jakby został trafiony strzałem z miotacza ognia. Na początku następnej tury wykonaj rzut 1k20, by sprawdzić, czy napalm wciąż płonie. Jeśli wynik rzutu jest liczbą parzystą, podziel go przez dwa i przesuń wzornik napalmu o otrzymaną liczbę cali od figurki, która strzeliła z wyrzutni (w określeniu kierunku pomoże ci mała, czerwona strzałka, znajdująca się na wzorniku). Każdy model dotknięty podczas ruchu wzornika i po jego zakończeniu zostaje podpalony i otrzymuje obrażenia takie, jak od miotacza ognia. Jeśli wynik rzutu jest liczbą nieparzystą, usuń wzornik ze stołu.

ODŁAMKOWY POCISK KASETOWY: odłamkowy pocisk kasetowy wyrzuca pięć granatów odłamkowych typu I (patrz str. 111 w podręczniku głównym). W normalny sposób wykonaj rzut trafienia, by określić miejsce upadku pierwszego granatu; w razie konieczności wykorzystaj reguły dotyczące rozrzutu. W odpowiednim miejscu umieść normalny wzornik wybuchu granatu. Następnie wykonaj rzut 1k20 i odczytaj wynik z tabeli rozrzutu – w ten sposób określisz, gdzie wylądują następne granaty. Kolejne cztery wzorniki granatów umieść tak (w prostej linii biegnącej w kierunku określonym w tabeli), aby znaczniki dotykały się wzajemnie. W normalny sposób określ obrażenia, jakie odniosły modele znajdujące się pod wzornikami.

TYP	SB	ZM	MZ	OB	Koszt
Napalm	T	-	-	13	25*
Odłamkowy pocisk kasetowy	M	-	-	12	10*

*Za sztukę



SZABLON NAPALMU

ŻAŁOBNE WILCZYCE

Jest to formacja, do której wstępują żony i kochanki poległych w boju wojowników Imperialu. Nawet doświadczeni żołnierze przeciwnika obawiają się walki z nimi. Oddział Żałobnych Wilczyc, uzbrojonych w Wilcze Pazury i Łańcuchy Niemocy, może pokonać nawet najlepszych wrogów.

ZASADY SPECJALNE

Żałobne Wilczyce uczą się współdziałania, aby móc wywrzeć zemstę na tych, którzy pozbawili je ich uklochanych. Posiadają umiejętność specjalną Szkolenie Drużynowe. Żałobne Wilczyce noszą bardzo lekkie pancerze. Wiadomo o kilku przypadkach zaskoczenia przez nie Kroczących w cieniu Mishimy, a nawet Mortyfikatorów. Żałobne Wilczyce przeszły Szkolenie Specjalne i Szkolenie w Kryciu się.

#9875

WYPOSAŻENIE

Żałobne Wilczyce uzbrojone są w Łańcuchy Niemocy i Wilcze Pazury (patrz Zbrojownia Wilków). Każda Żałobna Wilczyca może zamienić swój Łańcuch Niemocy na Żelazne BolaJedna Żałobna Wilczyca i Przywódczyni Żałobnych Wilczyc mogą zamiast tego być wyposażone w karabin szturmowy Invader.

WIR ZEMSTY

Po nawiązaniu walki wręcz Żałobne Wilczyce stają się istnym wirem ostrzy i łańcuchów. Mogą one wykonać w każdej turze wykonać dwa dodatkowe, darmowe ataki wtórne, jeśli są uzbrojone w Wilcze Pazury i Łańcuchy Niemocy. Te ataki wtórne nie muszą następować zaraz po sobie.

#9532

STRUKTURA

Żałobne Wilczyce działają w drużynach liczących od 2 do 5 wojowniczek, którymi dowodzi Przywódczyni (nazywana często Suką Alfa). Posiada ona identyczne umiejętności jak inne Żałobne Wilczyce.

BOHATERKA ŻAŁOBNYCH WILCZYC

ZASADY SPECJALNIE

Kobiety te posiadają wszystkie umiejętności specjalne Żałobnych Wilczyc: Szkolenie Drużynowe, Szkolenie Specjalne i Szkolenie w kryciu się. Ponadto mogą one wykorzystywać Wir Zemsty.

WYPOSAŻENIE

Bohaterka Żałobnych Wilczyc moxe być wyposażona w dowolną broń ze Zbrojowni Imperialu, Wilków lub Ogólnej - za wyjątkiem broni ciężkiej. Bohaterka Wilczyc zawsze uzbrojona jest w łańcuch Niemocy.

STRUKTURA

Bohaterka Żałobnych Wilczyc jest modelem pojedynczym. Za każdą drużynę Żałobnych Wilczyc (wchodzącą w skład twojej armii) możesz wystawić jedną Bohaterkę Żałobnych Wilczyc.

ŁAŃCUCH NIEMOCY

Broń ta znajduje się wyłącznie na wyposażeniu Żałobnych Wilczyc. Jest to kilka łańcuchów zakończonych hakami i kolcami. Łańcucha używa się do wykonania specjalnego ataku OPLĄTUJĄCEGO, którego celem może być każdy model znajdujący się w odległości do 2 cali od Wilczycy. Po wykonaniu udanego testu **WW** wysokość wszystkich cech (za wyjątkiem **A**) zaatakowanego spada o połowę (zaokrąglając w górę). Atakujący może zdecydować się na kontynuowanie ataku. Zaatakowany musi wykonać udany test Oderwania się od przeciwnika, jeśli chce wyplątać się z łańcucha. W czasie Oplątania uczestnicy starcia nie mogą się poruszać. Nie można Oplątać modeli dużych i bardzo dużych.

#9532

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	-	-	specjalne	2

WILCZE PAZURY

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	-	-	12	1

CHARAKTERYSTYKA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żałobna Wilczyca	15	12	-	15	3	1	0	4	22	27
Przywódczyni Wilczyc	16	13	-	16	3	1	2	4	22	32
Bohaterka Wilczyc	17	14	-	16	4	2	3	4	22	40

NOWE FIGURKI

MORTYFIKATORKA

Kobiety-zabójcy zaliczane są do najlepiej wyszkolonych i najniebezpieczniejszych członkiń Bractwa. Prości ludzie nie wiedzą nawet o istnieniu Mortyfikatorów, ale ci heretycy, którzy mieli nieszczęście natknąć się na nich (i cudem przeżyć to spotkanie), wiedzą, że są oni równie realni, jak niebo na Marsie.

ARCYINKWIZYTOR NIKODEMUS

Jego Eminencja Arcyinkwizytor Drugiego Zakonu niemal nie rozstaje się ze swym pancerzem. Nikodemusowi towarzyszy zazwyczaj Gabriel, jego ulubiony Justifier.

MORTYFIKATORKA
#9667

ARCYINKWIZYTOR NIKODEMUS
#9666

HERETYCZKA

Heretyków można spotkać w każdym zakątku Układu Słonecznego. Nawet ta miła dziewczyna, siedząca obok ciebie przy barze w najlepszej dzielnicy miasta, może być wyznawczynią Ciemności. Odważysz się ją poderwać?

HERETYCZKA
#9665

ŻOŁNIERZE PIECHOTY IMPERIALU

Żołnierze piechoty Korporacji Imperial są trzonem Królewskich Sił Imperialu. Osłaniają ogniem wojowników wyspecjalizowanych w walce wręcz i stanowią główną siłę uderzeniową, atakując cytadele Legionu Ciemności.

BOHATER PIECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ
#9874

SIERŻANT PIECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ
#9871

ŻOŁNIERZ PIECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ UZBROJONY W LKM DESTROYER
#9872

ŻOŁNIERZ PIECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ UZBROJONY W CKM CHARGER
#9873

ŻOŁNIERZ PIECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ
#9531

ŻOŁNIERZ PECHOTY/PIECHOTY OKOPOWEJ
#9531

NOWE FIGURKI

ŻOŁNIERZE ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Pod gorącą powierzchnią Merkurego Żołnierze Zachodzącego Słońca toczą nieustanną wojnę z korporacją Mishima. Członkowie tej formacji są mistrzami sztuk walki, specjalistami w walce wręcz. Od czasu gdy uratowali Lorda Spadkobiercę przed próbą zamachu, wszyscy Żołnierze Zachodzącego Słońca mają prawo nosić miecze ceremonialne – ten zaszczyt przysługuje zazwyczaj jedynie samurajom.

BOHATER ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA
#9878

SIERŻANT ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA
#9877

ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA
#9533

ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA
#9533

BITWA NA FARMIE HARPERA

THOMAS ØSTERLIE

Styczeń, 1273, Mars Południowy

W pierwszych tygodniach 1273 roku Lady Spadkobierczyni Mariko rozkazała oddziałom Mishimy uderzyć na tereny Capitolu. Głównym celem operacji było zdobycie i zabezpieczenie nowego terytorium. Z powodu eliminacji bardzo ważnego, elitarnego oddziału Hatamoto (przez pluton drugiej kompanii Żołnierzy Zachodzącego Słońca) najazd się nie powiódł. To decydujące starcie przeszło do historii jako Bitwa na farmie Harpera.

Żołnierze plutonu dostrzegli Hatamoto przypadkowo, w czasie rutynowego patrolu. Natychmiast rozpoznali w nich nieprzyjaciół swej formacji i przygotowali zasadzkę na farmie Harpera. Kiedy zorientowano się, że obserwowany oddział wroga jest jedynie częścią większych sił, było już za późno na odwrót – zbyt daleko zboczyli z trasy patrolu i Baza Goliat była poza zasięgiem ich nadajników. Sytuacja Żołnierzy Zachodzącego Słońca wydawała się być beznadziejna.

W Bazie Goliat uważano, że pluton zaginął, lecz wciąż nie wiedziano o zbliżających się siłach inwazyjnych Mishimy. Na pokład Grapeshota załadowano szósty pluton piechoty i posłano go trasą zaginionego oddziału. Nigdzie nie było ani śladu poszukiwanych żołnierzy, ale tuż przed zakończeniem poszukiwań śmigłowiec odebrał nagle sygnał – wezwanie o pomoc.

Piechota przybyła na farmę na tyle szybko, że zdołała jeszcze pomóc Żołnerzom Zachodzącego Słońca zniszczyć oddział Mishimy. Rozbici i zdemoralizowani Hatamoto wycofali się, co walnie przyczyniło się do niepowodzenia planu pani Mariko.

W tym scenariuszu, przeznaczonym dla dwóch graczy, będziesz mógł odtworzyć jedną z najważniejszych walk 1273 roku – bitwę na farmie Harpera – stając po stronie obrońców Capitolu lub najeźdźców z Mishimy....

DRUGI PLUTON ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

KAPITAN JAMES HEWITT
Charakterystyka: Kapitan sił specjalnych.
Wyposażenie: karabin szturmowy M50, granatnik, granaty odłamkowe, miecze ceremonialne, autowtryskiwacz.

KAPRAL MIKE "MEDIC" JOHNSON
Charakterystyka: medyk polowy (patrz Kroniki Strefy Wojny numer 2).
Wyposażenie: M13 Bolter.

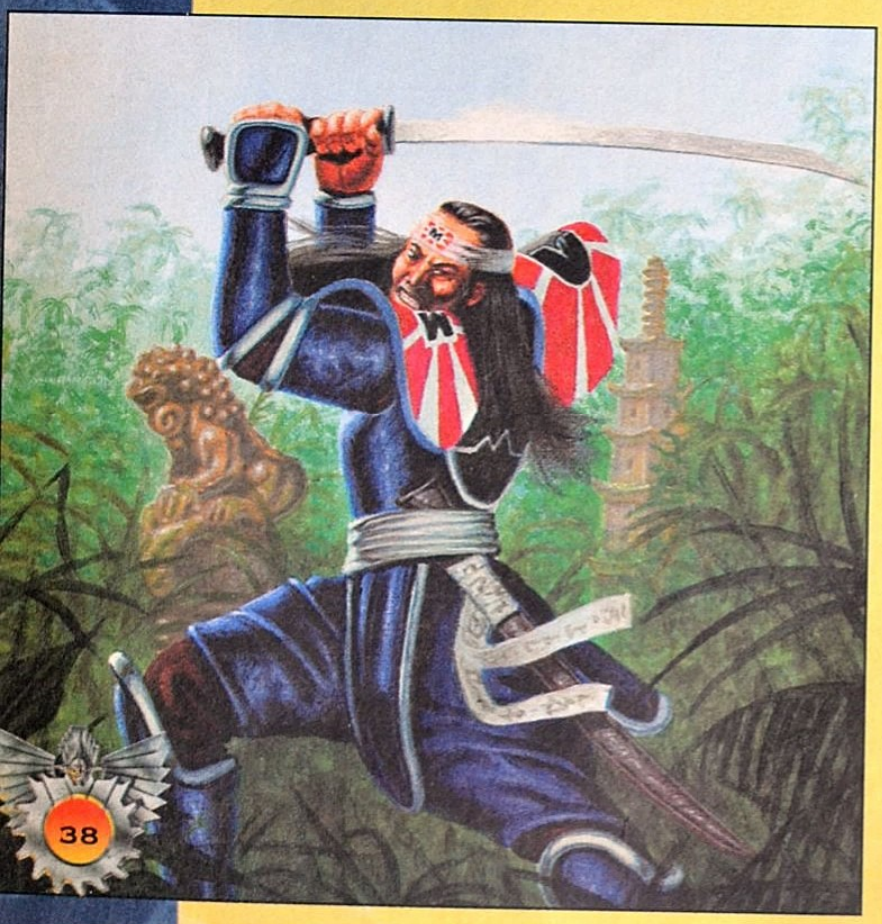
PIERWSZA DRUŻYNA ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA „HOWLERS" I DRUGA DRUŻYNA „THUNDERCLAP"
Charakterystyka: żołnierz sił specjalnych i sierżant.
Wyposażenie: karabin szturmowy M5, granatnik, granaty odłamkowe, miecze ceremonialne
Struktura: każda drużyna składa się z 4 żołnierzy i sierżanta.

SZÓSTY PLUTON PIECHOTY

KAPITAN MARK SPENCER
Charakterystyka: Kapitan piechoty.
Wyposażenie: strzelba M516, granaty odłamkowe.

PIERWSZA DRUŻYNA PIECHOTY
Chrakterystyka: żołnierz piechoty i sierżant
Wyposażenie: żołnierze – karabin szturmowy M50, granatnik, granaty odłamkowe, M13 Bolter; żołnierz z bronią ciężką – LKM M606, M13 Bolter; sierżant – karabin szturmowy M50, granatnik, granaty odłamkowe, Chainripper.
Struktura: drużyna składa się z sierżanta i ośmiu żołnierzy.

DRUGA DRUŻYNA PIECHOTY
Chrakterystyka: żołnierz piechoty i sierżant.
Wyposażenie: żołnierze – karabin szturmowy M50, granatnik, granaty odłamkowe, M13 Bolter; żołnierz z bronią ciężką – CKM M-89, M13 Bolter; sierżant – karabin szturmowy M50, granatnik, granaty odłamkowe, Chainripper.
Struktura: drużyna składa się z sierżanta i siedmiu żołnierzy.



SIŁY CAPITOLU

Twoje wojska składają się z dwóch oddzielnych grup: drugiego plutonu Żołnierzy Zachodzącego Słońca i przybyłych im na pomoc żołnierzy szóstego plutonu piechoty.

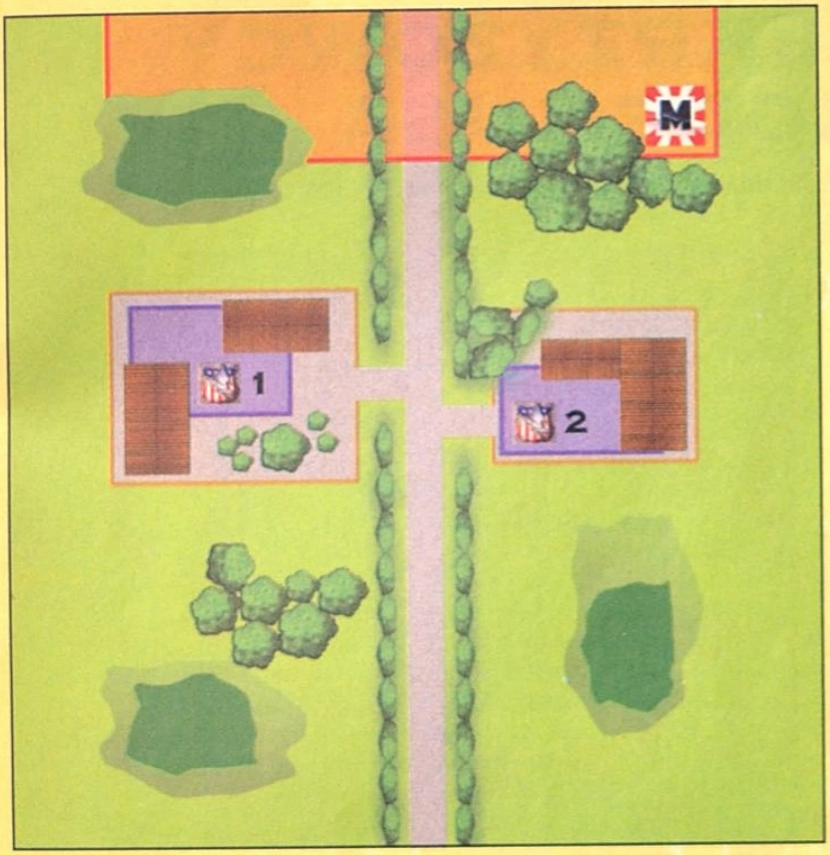
DRUGI PLUTON ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

TŁO. Wkrótce po zauważeniu patrolu Hatamoto twoi ludzie rozpoznali najeźdźców. Od razu zorientowaliście się, z kim macie do czynienia. Tai-i (kapitan) Anji Mara i jego żołnierze byli okryci niesławą po popełnieniu wielu okrucieństw na Merkurym. Ty sam straciłeś przez tego łotra wielu ludzi, część z nich zamęczono na śmierć w obozach jenieckich. Masz teraz szansę odpłacić Marze...

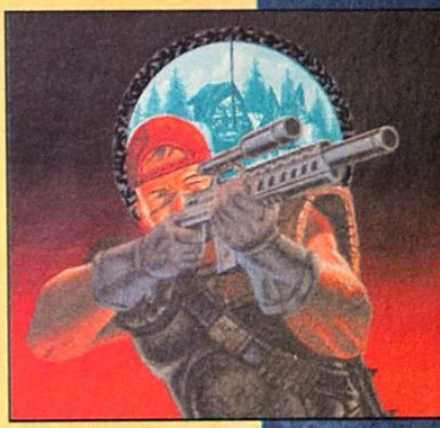
Problem tkwi w tym, że miejsce, które wybrałeś na zasadzkę – farma Harpera – nie jest na trasie waszego patrolu, a Baza Goliat jest poza zasięgiem nadajników. Rychło zorientowałeś się, że oddział Mary to jedynie część o wiele większych sił Mishimy, lecz jest już zbyt późno na odwrót...

SZÓSTY PLUTON PIECHOTY

TŁO. Kiedy 11 godzin temu drugi pluton Żołnierzy Zachodzącego Słońca zaginął podczas patrolu, rozkazano ci ich odszukać. Obecnie, po otrzymaniu sygnału – wezwania o pomoc, zbliżasz się do farmy, na której rozegra się walka z siłami Mishimy. Kiedy dotrzesz na miejsce, znajdziesz się w samym centrum walki.



scenerii pokazanego poniżej pola bitwy; jeśli odtworzysz choćby jego podstawowe elementy, to wszystko będzie w porządku.



ROZSTAWIENIE

Żołnierzy Zachodzącego Słońca dostrzeżono w momencie, gdy Tai-i Anji Mara zaczął gromadzić swe siły. Mishimianie, zrazu nieświadomi obecności wroga, nie mogli rozstawić się w sposób umożliwiający sprawny atak. Na szczęście teren, przynajmniej na początku bitwy, zapewnia im pewną osłonę.

Aby zasymulować te niekorzystne warunki, gracz dowodzący siłami Mishimy musi jako pierwszy rozmieścić swe oddziały w strefie rozstawienia zaznaczonej na powyższej mapie. Następnie gracz dowodzący siłami Capitolu musi rozlokować swych Żołnierzy Zachodzącego Słońca w Ukryciu w jednym z kompleksów zabudowań, pokazanych na mapie. Cały pluton musi znaleźć się w jednej ze stref rozstawienia – nie wolno go dzielić.

Szósty pluton piechoty jest desantowany z pokładu śmigłowca w drugiej turze gry.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Scenariusz trwa osiem tur, po upływie których podlicza się zdobyte punkty. Wszystkie punkty zwycięstwa są kumulatywne. Wygrywa gracz, który zdobędzie ich najwięcej. Cele obu przeciwników są opisane poniżej.

SIŁY MISHIMY

HATAMOTO TAI-I ANJI MARA
Charakterystyka: bohater Hatamoto.
Wyposażenie: karabin szturmowy Shogun, granatnik, granaty odłamkowe, miecze ceremonialne.

DRUŻYNY HATAMOTO „YODETOBO" oraz „TORISOBO"
Charakterystyka: Hatamoto i przywódca Hatamoto.
Wyposażenie: karabin szturmowy Shogun, granatnik, granaty odłamkowe, miecze ceremonialne
Struktura: drużyna składa się z trzech Hatamoto i jednego sierżanta.

DRUŻYNA WOJOWNIKÓW CIENIA „AIRETSU"
Charakterystyka: Wojownik Cienia.
Wyposażenie: zestaw Punisher.
Struktura: drużyna składa się z dwóch Kroczących w Cieniach.

SAMURAJ CHU-I TODO SECHI-WAN
Charakterystyka: bohater Samurajów.
Wyposażenie: karabin szturmowy Shogun, miecze ceremonialne.

DRUŻYNY SAMURAJÓW „GITAKI", „HADJI", „JOHIRO" i „JAGAWEN"
Charakterystyka: Samuraj i przywódca Samurajów.
Wyposażenie: karabin szturmowy Shogun, miecze ceremonialne.
Struktura: drużyna składa się z przywódcy i pięciu Samurajów.

SIŁY MISHIMY

Dowodzone przez ciebie oddziały to część sił garnizonu Hosokawa i dwie elitarne drużyny Hatamoto, przeniesione niedawno z Merkurego.

TŁO

Otrzymałeś rozkaz obejścia Bazy Goliat i zaatakowania jej obrońców od tyłu. Twój atak jest skoordydynowany w czasie z natarciem sił głównych, dlatego sprawą najwyższej wagi jest dotarcie na czas do wyznaczonego miejsca.

STÓŁ

Bitwa na farmie Harpera jest rozgrywana na stole o wymiarach 120 cm na 120 cm.

USTAWIENIE POLA BITWY

Ponieważ niniejszy scenariusz odtwarza wydarzenia historyczne, należy pamiętać o odpowiednim ustawieniu terenu. Nie przejmuj się, jeśli nie masz elementów

CAPITOL

Obie grupy oddziałów mają swe własne, odrębne zadania. Żołnierze Zachodzącego Słońca chcą zemścić się na Anji Marze, a piechota chce zapobiec przedarciu się żołnierzy Mishimy przez swoje szeregi. Tak czy siak, gracz dowodzący Capitolem nie może odnieść zdecydowanego zwycięstwa bez całkowitego zniszczenia oddziałów Hatamoto.

Zredukowanie drużyny Hatamoto do 50% stanu początkowego	2 PZ
Całkowite zniszczenie drużyny Hatamoto	2 PZ
Każda drużyna Samurajów/Wojowników Cienia zredukowana do 50% stanu początkowego	1 PZ
Każda całkowicie zniszczona drużyna Samurajów/Wojowników Cienia	1 PZ

MISHIMA

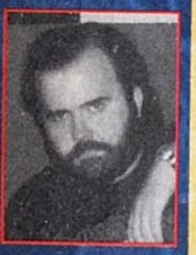
Sprawą najwyższej wagi jest przedarcie się Tai-i Anji Mary i jego Hatamoto przez szeregi żołnierzy Capitolu. Gracz dowodzący Mishimą nie może odnieść zdecydowanego zwycięstwa, jeśli zginie Tai-i lub oddział Hatamoto zostanie zredukowany do 50% stanu początkowego

Przynajmniej jedna drużyna Hatamoto w strefie do 6 cali od brzegu stołu należącego do Capitolu	2 PZ
Każda drużyna Hatamoto NIE zredukowana do 50% stanu początkowego	2 PZ
Każda drużyna nie Hatamoto w strefie do 6 cali od brzegu stołu należącego do Capitolu	1 PZ
Każda drużyna nie Hatamoto NIE zredukowana do 50% stanu początkowego	1 PZ

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY NIKODEMUSA

JEREMY WEBB, THOMAS ØSTERLIE SAMI SINERVÄ; NIKODEMUSA opisali CHRIS BLEDSOE i DAVE JONES

Kiedy Arcyinkwizytor Nikodemus przyglądał się swym walczącym żołnierzom, przez jego głowę po raz kolejny przemknęła myśl, że w całej pisanej historii ludzkości nie było lepszych wojowników. On i jego Święci Krzyżowcy zostali wezwani na pomoc niewielkiemu posterunkowi Capitolu – mieli wesprzeć jego mieszkańców w walce z Heretykami Algerotha. Żołnierze weszli na pokłady transportowców na Wenus i pełną mocą silników polecieli na Marsa; teraz walczyli w bitwie, w której stawką była przyszłość tego miejsca. Nikodemus podniósł się z siedzenia Gniewu Nathaniela, zmodyfikowanego specjalnie dla jego potrzeb Anioła Śmierci. Wciąż obserwując przez lornetkę dolinę rozciągającą się u jego stóp, w której toczyła się bitwa, Inkwizytor gwizdnął cicho z podziwu. Potem odwrócił się do stojącego przy pojeździe Znawcy Sztuki i powiedział:
— Nie sądzisz, Juliusie, że Kadeci spisują się całkiem nieźle?
Julius Christos zdjął hełm, odsłaniając pobrużdżoną wiatrem twarz, i wziął lornetkę od dowódcy. — Tak, wydaje mi się, że posuwają się szybko do przodu. Będą z nich świetni Inkwizytorzy. Włócznie Śmierci też dają sobie radę. Kolejny raz wspaniale sobie poradziłeś, przyjacielu.
Nikodemus uśmiechnął się i zabrał lornetkę. W całym Bractwie miał nielicznych przyjaciół, ale Julius Christos się do nich zaliczał. Wspólnie służyli pod legendarnym Arcyinkwizytorem Victoriosem i od tej pory zawsze trzymali się razem. To samo można było powiedzieć o większości Krzyżowców.



TŁO

Już jako młodzieniec, najmłodszy potomek plebejskiej rodziny z Bauhausu, człowiek, który stał się Salvatorem Nikodemusem, ujawnił swe wielkie możliwości władania Sztuką. Jego rodzina, żywiąca wielką wiarę w Bractwo, przekazała go w ręce Świętej Organizacji, w szeregach której chłopak szybko awansował i rósł w moc. Przyjął imię Nikodemus – na pamiątkę jednego z pierwszych męczenników.

Dzięki pracowitości i biegłości w Sztuce, Nikodemus został zauważony przez przełożonych i przeniesiony do Drugiego Zakonu. Po przejściu podstawowego szkolenia zakonnego oddano go pod opiekę Arcyinkwizytora Gabriela Victoriosa, który zapewnił mu odpowiednie wykształcenie. Gdy sprawdził się w dziesiątkach bitew, Inkwizytor Nikodemus został najbliższym współpracownikiem Victoriosa.

I wtedy Mroczny Legion zaatakował wenusjańskie miasto Kanark. Kiedy w pierwszych chwilach szturmu zabito Victoriosa, Nikodemusowi przypadło zadanie dowodzenia 96 Walkiriami, Mortyfikatorami, Świętymi Wojownikami i zwykłymi żołnierzami przeciwko ponad dwu tysiącom ożywieńczych legionistów, pięciuset nekromutantom, kilku Nefarytom i innym stworom z piekieł Wenus. Udało mu się jakoś pokonać nieludzkich najeźdźców, dzięki czemu nie tylko otrzymał awans na Arcyinkwizytora, ale również zdobył sobie dozgonną wdzięczność mieszkańców pewnej wioski, leżącej w pobliżu Kanark (patrz poniżej – Włócznie Śmierci).

Obecnie Arcyinkwizytor Salvatore Nikodemus jest jednym z najsławniejszych ludzi w całym Układzie Słonecznym. Bractwo posyła go jedynie do najtrudniejszych misji, ale daje mu też wolną rękę, kiedy chodzi o zwalczanie Ciemności. Niewielu jednak wie, że za licznymi sukcesami Nikodemusa stoi osobisty oddział Świętych Krzyżowców. W ich skład wchodzą głównie żołnierze ocaleni z Kanark. Mianem Świętych Krzyżowców określa się jednak również bardziej tajemnicze oddziały, które szkolą się w prywatnych posiadłościach Nikodemusa, wysoko w górach Pierścienia Ognia.

WYGLĄD

Wszyscy Święci Krzyżowcy (oprócz Czarnych Modliszek) noszą mundur składający się z purpurowego hełmu i opancerzonych spodni (w tym samym kolorze), błękitnej tuniki i naramienników, na których widnieją czerwone insygnia. Broń Krzyżowców jest często złocona.

STOPNIE, INSYGNIA I STRUKTURA DOWODZENIA

Pomimo dużej liczby różnych formacji, Nikodemus utrzymuje ścisłą hierarchię wśród Krzyżowców. Każdy żołnierz, czy to Łowca Głów, czy normalny wojownik, jest nazywany Krzyżowcem. Oczywiście Łowca jest wart o wiele więcej niż Płomień Nathaniela, ale dla Nikodemusa każdy spośród jego ludzi jest równie ważny.

Dowódcy drużyn to Dziesiętnicy. Każdy Dziesiętnik podlega bezpośrednio Nikodemusowi i Juliusowi Christosowi. Tylko Inkwizytorzy Kadeci, uczniowie Arcyinkwizytora,

są dowodzeni bezpośrednio przez Nikodemusa.

Każdy oddział Świętych Krzyżowców ma swe własne insygnia, przypominającą wyglądem standardowe logo Bractwa.
Na lewym naramienniku Dziesiętników, poniżej insygniów, znajduje się dodatkowa belka.

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P
Nikodemus	14	15	15	17	4	3	3	3	28
Łowcy Głów	16	14	—	16	4	1	1	3	26
Czarna Modliszka	16	14	—	15	4	1	1	3	22
Płomień Nathaniela	13	13	—	13	3	1	0	3	23
Dziesiętnik Płomienia Nathaniela	15	15	—	15	3	1	0	3	23
Christos Skruszony	13	14	19	16	4	3	0	3	26
Włócznia Śmierci	15	14	13	14	4	1	0	4	25
Włócznia Śmierci Decurions	17	16	14	16	4	3	1	4	25
Kadet Oczyszczających Płomieni	13	14	—	14	3	1	1	3	25
Archanioł	11	16	12	14	4	2	0	4	22

WYKAZ SIŁ

Święci Krzyżowcy Nikodemusa różnią się nieco od innych armii w grze Warzone: są to dwie odrębne formacje, które trzeba kupować oddzielnie. Święta Straż, osobiści strażnicy Nikodemusa, są warci 1000 punktów. Święci Krzyżowcy, żołnierze Arcyinkwizytora, są dodatkiem do Świętej Straży – ich wartość wynosi 1200 punktów. Świętych Krzyżowców nie można wystawić do walki bez towarzyszącej im Świętej Straży (ogółem 2200 punktów).

ŚWIĘTA GWARDIA

ARCYINKWIZYTOR SALVATORE NIKODEMUS

Siwiejące włosy i błękitne oczy nadają Nikodemusowi zdeterminowany wygląd. Rzadko można zobaczyć go bez uniformu bojowego, a na placu boju pojawia się zawsze z Gabrielem.

ZASADY SPECJALNE

- Nikodemus nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Jest szkolony w walce wręcz.
- Posiada znajomość wszystkich dyscyplin Sztuki.
- Należy traktować go tak, jakby zawsze posiadał specjalną zdolność Szczęściarz.
- Nikodemus daje przykład swoim żołnierzom. Kiedy żyje, wszyscy żołnierze Bractwa są częściowo odporni na działanie Mrocznej Harmonii. Za każdym razem, gdy dowolny wojownik Bractwa stanie się celem działania zaklęcia Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut 1k20. Przy wyniku mieszczącym się w przedziale 1 - 10 czar nie działa na dany model. Wynik 11 - 20 oznacza, że zaklęcie działa w normalny sposób.

WYPOSAŻENIE

Gabriel (patrz niżej – Nowy Ekwipunek) – jego koszt jest już wliczony w KOSZT Nikodemusa.

STRUKTURA

Nikodemus jest bohaterem. Stosują się do niego wszystkie zasady dotyczące bohaterów. Jest modelem pojedynczym.

Inkwizytor przyjrzał się miejscu, o którym wspomniał Christos, zauważając z dumą, że Włócznie Śmierci urządziły wrogowi krwawą łaźnię. Raz jeszcze podziękował Światłu za to, że dana mu była możliwość szkolenia i dowodzenia tymi wojowniczkami – bez wątpienia najlepszymi Walkiriami, jakie dano mu było oglądać w akcji.
— Są tam ranni, którymi trzeba się zająć — powiedział Christos, zakładając hełm. — Czy później mam się z tobą skontaktować?
— Tak — odpowiedział Nikodemus. — Udanego polowania! — Nikodemus przesłonił oczy ręką, gdy Christos wykorzystał Sztukę Telekinezy, by przenieść się w środek boju. Kiedy został sam, założył swój hełm, wśliznął się na siedzenie Gniewu i sprawdził Gabriela, swego Justifiera – symbol sprawowanego urzędu. Arcyinkwizytor uruchomił pojazd i skierował się ku polu bitwy.
Kiedy podjechał bliżej, zauważył, że w pobliżu szpitala Capitolu toczy się gwałtowny bój. Żołnierze z oddziału Płomień Nathaniela z poświęceniem bronili życia niewinnych cywili, ale na czele szturmujących kroczyło kilku Pretoriańskich Łowców i Nefaryta. Zatrzymał Anioła, gdy zobaczył, że z pomocą walczącym przybyło kilku jego Łowców Głów, chcących bez wątpienia dodać do swoich zbiorów głowę Nefaryty. Arcyinkwizytor z zadowoleniem skinął głową, kiedy wojownicy pokonali potwora, rozczłonkowując go kilkoma dobrze wymierzonymi ciosami. Łowca, który zadał śmiertelny cios, zabrał swe trofeum i odszedł, zapewne w poszukiwaniu kolejnych Nefarytów.
Nikodemus musiał przyznać, że barbarzyńscy Łowcy Głów przydawali się w boju. Skontaktował się przez radio z dowódcą oddziału Płomień Nathaniela i powiedział mu, by przygotował się na wsparcie lotnicze, po czym odjechał, przekazując koordynaty celu krążącemu w powietrzu myśliwcowi Ikar. Pilotujący go Archanioł potwierdził przyjęcie transmisji i zawrócił maszynę w ciasnym skręcie. Z pokładowego działka ostrzelał Pretoriańskich Łowców. Seria pocisków rozszarpała ich na strzępy, błyskawicznie oczyszczając teren.
Nikodemus skręcił w sąsiednią ulicę, gdzie natknął się na szalejącego biogiganta. Dokładnie wycelował ze zmodyfikowanego Deathlockdruma Gniewu i otworzył ogień, zalewając kolana potężnego stwora falą wybuchających pocisków. Biogigant krzyknął z bólu, kiedy jego kończyny zamieniły się w masę strzaskanych kości i poszarpanych mięśni. Potknął się i padł na bruk, rozbijając swą czaszkę.

ŁOWCY GŁÓW

Łowcy Głów. Wykorzystaj figurki Świętych Wojowników (#9842-9845), dołączając do nich głowy Nefarytów.

Dziesiętnik Łowców Głów.

CZARNA MODLISZKA

Czarna Modliszka

PŁOMIEŃ NATANIELA

Krzyżowiec - Płomień Nataniela.

WŁÓCZNIE ŚMIERCI

ARCHANIOŁ OGNISTY DECH

KADECI OCZYSZCZAJĄCEGO PŁOMIENIA

ŁOWCY GŁÓW

Są to najlepsi z najlepszych, Święci Wojownicy, którzy w pojedynkę zabili Nefarytę. Ich hełmy są pomalowane na niebiesko, by wyszydzić zabitych przez nich Nefarytów Algerotha.

ZASADY SPECJALNE

Struktura Łowców Głów umożliwia im polowanie na uczestniczących w walce Nefarytów. Modele Łowców Głów muszą pozostawać w odległości dowodzenia (6 cali) od dowolnego innego członka ich drużyny – niekoniecznie Dziesiętnika. Dzięki temu wojownicy ci przeszukują większy teren. Dopóki na polu bitwy znajduje się żywy Nefaryta, to Łowcy Głów muszą go zaatakować – o ile mają taką możliwość. Jeśli będzie to konieczne, muszą dojść na odległość, z jakiej mogą zaatakować. Kiedy cel znajduje się w zasięgu ich broni, to, zamiast strzału z broni strzeleckiej, Łowcy Głów mogą zaszarżować do walki wręcz.
Do Łowców Głów stosowane są wszelkie zasady dotyczące Świętych Wojowników.

WYPOSAŻENIE

Łowcy Głów są wyposażeni tak samo jak normalni Święci Wojownicy.

STRUKTURA

Jedna drużyna Łowców Głów, składająca się z 5 żołnierzy. Jeden z nich jest Dziesiętnikiem, chociaż jego charakterystyka jest identyczna jak zwykłych członków oddziału.

CZARNE MODLISZKI

Kobiety służące w tym oddziale chciały niegdyś zostać Etoiles Mortant, ale okazało się, że dysponują wrodzoną zdolnością władania Sztuką. Bauhaus przekazał je Bractwu, a Crenshaw wyszkolił je do zadań wykonywanych przez Mortyfikatorów. Po zakończeniu szkolenia zostały wybrane przez Nikodemusa do swej osobistej straży.

ZASADY SPECJALNE

Czarne Modliszki obowiązują wszystkie zasady specjalne dotyczące Mortyfikatorów i Zabójców.

WYPOSAŻENIE
Każda Czarna Modliszka jest uzbrojona w wyposażony w tłumik pistolet Nemesis (Warzone, str. 106), miecz Mortis (identyczny jak Punisher) i Żądło Modliszki (patrz niżej – Nowy Ekwipunek).

STRUKTURA
Jedna drużyna Czarnych Modliszek, składająca się z czterech Mortyfikatorek i dowódcy – Zabójczyni.

PŁOMIEŃ NATHANIELA
Ci elitarni żołnierze zostali czasowo dołączeni do oddziałów Nikodemusa.

ZASADY SPECJALNE
Identyczne z zasadami specjalnymi Elitarnej Piechoty Bractwa.

WYPOSAŻENIE
Żołnierze Płomienia Nathaniela są uzbrojeni w karabiny szturmowe Volcano i pistolety Nemesis. Jeden Krzyżowiec w drużynie może być uzbrojony w HAG20 (zamiast Volcano). Dziesiętnicy są uzbrojeni w pistolety Punisher i Chainrippery.

STRUKTURA
Dwie drużyny liczące po 5 Krzyżowców i jednego Dziesiętnika.

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY

CHRISTOS SKRUSZONY
Julius Christos był młodym obywatelem Bauhausu, który nie przejawiał zainteresowania rodzinnym interesem. Zamiast tego prowadził życie playboya – szybkie samochody, dobre ubrania i łatwe kobiety. Wymawiał się nawet od codziennej modlitwy w Katedrze Haimburgskiej, mówiąc, że woli prywatne modły.
Wszystko zmieniło się od chwili, gdy zaprzyjaźnił się z grupką nastolatków, którzy spróbowali zwerbować go do kultu Semai. Kiedy odmówił, kultyści wymordowali jego rodzinę. Jego samego uratował Arcyinkwizytor Gabriel Victorios, który nakazał mu wyrazić skruchę, porzucić dotychczasowe życie i odkupić swe grzechy ucząc się i służąc Sztuce. Przygnieciony ciężarem swych grzechów, obarczając się winą za śmierć rodziny, młody Christos sprzedał rodzinne posiadłości, a otrzymane pieniądze przekazał Bractwu.
Do dziś Christos próbuje odkupić swe winy. Czuje, że jedynym sposobem uzyskania przebaczenia od jego przebywającej w zaświatach rodziny jest ratowanie niewinnych przed śmiercią. Obecnie Christos jest zastępcą Nikodemusa. Podejmuje wielkie wysiłki, by chronić zarówno Arcyinkwizytora, jak i jego ludzi.

ZASADY SPECJALNE
Christos zna następujące dyscypliny Sztuki: Sztukę Telekinezy, Sztukę Wpływania i Sztukę Wyklinania.

WYPOSAŻENIE
Christos posiada specjalnie zmodyfikowany stabilizator mocy, będący niegdyś własnością Victoriosa. Wykorzystując go, może w jednej turze wykonać dwie akcje Użycie Mocy Specjalnej, przy czym przynajmniej jedną akcję musi wykorzystać do rzucenia zaklęcia Sztuki. Kiedy Christos rzuca drugie zaklęcie w rundzie, wykonaj rzut 1k20. Przy wyniku 5 lub mniej stabilizator mocy ulega czasowej awarii i nie można z niego korzystać do końca bitwy; przy innych wynikach stabilizator działa normalnie. Z wyjątkiem zaklęcia Sztuki Wyklinania: Uleczenie Rany, Christos nie może w tej samej rundzie wykorzystać dwukrotnie tego samego czaru.

Ponieważ Christos jest medykiem polowym Świętych Krzyżowców, musi wykorzystać jedną akcję na rzucenie zaklęcia Sztuki Wyklinania: Uleczenie Rany, jeśli na terenie bitwy (w jego polu widzenia) znajdują się jacyś ranni (ale nie martwi) Krzyżowcy. Zasada ta dotyczy również samego Christosa.
Jest on uzbrojony w zestaw Punisher, ale woli wykorzystywać swe zaklęcia.

STRUKTURA
Christos jest modelem pojedynczym i bohaterem.

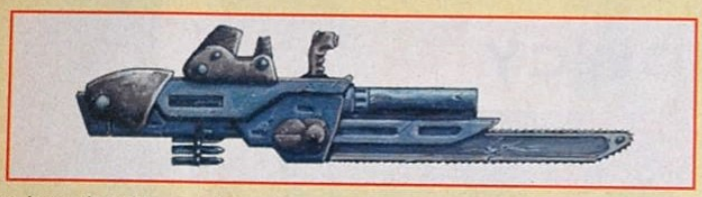
GNIEW NATHANIELA
Autorem projektu Anioła Śmierci był sam Nikodemus. Oczywiście nalegał, by Imperial Military Design Artisans, firma produkująca pojazdy wojskowe, wykonała dla niego specjalny egzemplarz, z dodatkowym wyposażeniem i ulepszonym Deathlockdrumem (patrz niżej – Nowy Ekwipunek). Dowodząc swymi oddziałami w bitwie zawsze wykorzystuje ten zmodyfikowany wehikuł.

NOWY EKWIPUNEK

Arcyinkwizytor wprowadził w ciągu swej służby wiele reform i zmian, które przetrwają setki lat. Przedstawiony poniżej nowy sprzęt został zaprojektowany i wykonany specjalnie dla potrzeb jego oddziałów.

GABRIEL

Nikodemus jest uzbrojony w śmiertelnie groźny artefakt, którego konstrukcja oparta jest na AC 40. Gabriel, bo takie imię nosi broń, jest osobistym orężem pierwszego spośród Inkwizytorów. Oprócz bagnetu łańcuchowego, Gabriel jest również wyposażony we wbudowany na stałe miotacz ognia.



Oto jego charakterystyka:

	ZB	ZM	MZ	OB
Justifier	8	15	-2	13
Miotacz ognia	Wzornik	—	14	
Bagnet Łańcuchowy*	WW	—	—	13(x2)

*zamaszyste cięcie

Koszt Gabriela został już wliczony w KOSZT Nikodemusa.

GNIEW NATHANIELA

Gniew Nathaniela to zmodyfikowany Anioł Śmierci.

	R	KP	ŻW	P
Gniew Nathaniela	8	4	4	30

TYP: Kołowy/Otwarty/Normalny

BROŃ

Zmodyfikowany Deathlockdrum – Deathlockdrum Mk. III. Amunicja wybuchowa. W miejscu trafienia umieść wzornik granatu. Wszystkie znajdujące się pod nim modele otrzymują OB 16(x2).

ZASADY SPECJALNE

Raz w ciągu gry właściciel Anioła Śmierci może zadeklarować, że dowolny strzał, który trafił pojazd, zrykoszetował w statuę Nathaniela, umieszczoną na wehikule. Kiedy tak się stanie, ani kierowca, ani pojazd nie odnoszą żadnych obrażeń, chociaż broń korzystająca ze wzornika zadaje obrażenia innym, znajdującym się pod nim modelom. Chęć skorzystania z tej zasady należy zadeklarować przed wykonaniem rzutu na Tabeli Trafień.

STRUKTURA

Nikodemus jest jedynym modelem, który może wejść do tego Anioła Śmierci. Nie może do niego wejść żaden inny model, jeśli Arcyinkwizytor zostanie zabity lub porzuci swój wehikuł.

ŻĄDŁO MODLISZKI

W hełmy Czarnych Modliszek wbudowana jest broń taserowa. Kiedy Modliszka walczy wręcz, może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by wystrzelić Żądło w przeciwnika, czasowo porażając i paraliżując go prądem o wysokim napięciu. Model trafiony Żądłem musi wykonać test DOWODZENIA (modele małe wykonują ten test z ujemnym modyfikatorem -2, duże z dodatnim +2, bardzo duże z dodatnim +4). Nieudany test oznacza, że do końca tury trafiony model nie może wykonywać żadnych akcji. Obok sparaliżowanego modelu umieść odwrócony żeton „Ukryty". Trafiony powtórnie sparaliżowany model może wykonać test P, ale nie może wykonać żadnych innych akcji.

	ZB	ZM	MZ	OB
Żądło Modliszki	WW	—	—	Specjalne

MEPHISTO

Karabin snajperski Mephisto jest jedną z najlepszych broni tego typu, wykorzystywaną zarówno przez Mortyfikatorów Bractwa, jak i sławnych Żołnierzy Zagłady. Czasami Mephisto wykorzystywany jest przez inne oddziały Bractwa, ma to jednak miejsce stosunkowo rzadko.

	ZB	ZM	MZ	OB	Koszt
Mephisto	40	80	- 3	15	21

Nagły cios w bok pojazdu wyrzucił Nikodemusa na zewnątrz. Oszołomiony, z trudem usiłował powstać na nogi; jak przez mgłę dostrzegał Centuriona, który go zaatakował. Widząc, że ulubiony Gabriel wciąż tkwi w kaburze na ścianie pojazdu, Arcyinkwizytor przygotował się, by rzucić na demona zaklęcie Sztuki.

Wtem, pomiędzy nim a żołnierzem Legionu, pojawiły się strażniczki Inkwizytora, Czarne Modliszki.

Pierwsza Modliszka natarła na Centuriona, sparowała cięcie jego Skalaka i wystrzeliła mu w twarz Żądło. Dwa kolce wbiły się głęboko w ciało legionisty, natychmiast paraliżując je falami wysokiego napięcia. Pozostałe Czarne Modliszki szybko rozprawiły się z bezbronnym potworem.

Ich przywódczyni zbliżyła się do Nikodemusa i zapytała: — Czy nic się panu nie stało, sir?

— Dziękuję, Dziesiętniczko, nic mi nie jest. Jak się tu teleportowałyście?

— Dzięki Christosowi Skruszonemu, mój panie — odpowiedziała zabójczyni. — Ujrzał grożące ci niebezpieczeństwo i natychmiast teleportował nas do ciebie.

Nikodemus wstał i podszedł do wehikułu, rozcierając nadwerężone żebra. – Jakieś nowe wiadomości o bitwie? – zapytał idącą za nim wojowniczkę.

Dziesiętniczka Modliszek zameldowała, że Krzyżowcy odbili posterunek. Oddziały Włóczni Śmierci i Płomieni Nathaniela brały teraz udział w pościgu za uciekającymi na Pustynię Rdzawą niedobitkami heretyków i stworów Algerotha.

— Doskonale. Poinformuj Znawcę Christosa, że nic mi się nie stało i powiedz mu, że chcę, by nasze ścigające wroga oddziały miały wsparcie wszystkich Ikarów.

— Tak jest, sir — odpowiedziała Mortyfikatorka i odeszła, by wypełnić jego rozkazy.

WŁÓCZNIE ŚMIERCI

W dżungli otaczającej Karnak żyje plemię słynne ze swych wojowniczek – amazonek. Kiedy Nikodemus uratował je przed Legionem Ciemności, szczep okazał swą wdzięczność. Arcyinkwizytorowi posłano oddział wojowniczek (oraz obiecano nowe rekrutki w razie strat), mających służyć mu tak długo, jak uzna on za stosowne. Nikodemus natychmiast zabrał wojowniczki do centrum szkoleniowego w swych posiadłościach, gdzie przeszły szkolenie Walkirii.

ZASADY SPECJALNE

Włócznie Śmierci mogą korzystać ze Sztuki Przemiany; ponieważ jednak większość spośród nich nie jest biegła w Sztuce, więc mogą korzystać jedynie z dwóch czarów: Latanie i Siła. Ograniczeniu temu nie podlega jedynie ich Dziesiętnik.

Włócznie Śmierci szkolą się do działania w formacji rozproszonej, w której niepotrzebny jest dowódca drużyny. Każdy model tego oddziału musi znajdować się w odległości 6 cali od innego członka drużyny, aby znajdować się w odległości dowodzenia. Snajper musi być w odległości do 12 cali od innej Włóczni Śmierci,

Dopóki Dziesiętnik znajduje się w odległości dowodzenia całej drużyny, może działać jak normalny dowódca drużyny.

WYPOSAŻENIE

Wszystkie Włócznie Śmierci, łącznie z Dziesiętnikiem, są uzbrojone w zestaw Castigator (patrz Warzone, str. 107). Snajper jest uzbrojony w Mephisto (patrz niżej – Nowy Ekwipunek).

STRUKTURA

Drużyna składa się z 5 Włóczni Śmierci, z których jedna jest snajperem. Drużyną „dowodzi" Dziesiętnik, którego na polu bitwy przedstawia model pojedynczy.

OCZYSZCZAJĄCY PŁOMIEŃ

Każdy Inkwizytor uczy kadetów Drugiego Zakonu – Nikodemus nie jest tu wyjątkiem. Arcinkwizytor szkoli swych uczniów w prywatnej posiadłości i przydziela ich do oddziału Oczyszczających Płomieni (kiedy uważa, że są już gotowi do walki). Tylko po przejściu próby walki Nikodemus pozwala im przystąpić do Drugiego Zakonu. Kadeci z Oczyszczającego Płomienia są fanatycznymi wojownikami; pragną wykazać się w bitwie i albo zdobyć miejsce w Drugim Zakonie, albo zginąć w trakcie próby.

ZASADY SPECJALNE

Ze względu na swój fanatyzm, Oczyszczające Płomienie mogą jednokrotnie powtórzyć nieudane testy paniki i ucieczki. Są oni jednak tak niecierpliwi i żądni wyróżnienia się w boju, że zawsze muszą zbliżać się do nieprzyjaciela. Kadeci – jeśli są w odległości jednego ruchu od wrogiego modelu – muszą zaszarżować do walki wręcz lub przynajmniej wykorzystać jedną akcję Ruch, by przybliżyć się do nieprzyjaciela.

WYPOSAŻENIE

Oczyszczające Płomienie są uzbrojone w standardowy ekwipunek Inkwizytorów – AC-40.

STRUKTURA

Oczyszczające Płomienie walczą w drużynie liczącej 4 modele. Oddziały te nie mają dowódców.

PŁOMIEŃ NATHANIELA

W skład Świętych Krzyżowców wchodzą dwie dodatkowe drużyny Płomieni Nathaniela. Zasady Specjalne, Wyposażenie i Struktura tych jednostek są identyczne, jak ich odpowiedników w Świętej Straży.

OGNISTY DECH

Nikodemus ma do swej dyspozycji własną eskadrę Ikarów, noszącą nazwę Ognisty Dech. Raz w trakcie tury Nikodemus albo Christos mogą wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by nakazać Ikarom wykonanie nalotu. W trakcie każdego ataku samoloty mogą zrzucić trzy bomby. Gracz dowodzący Ognistym Dechem wskazuje miejsce upadku pierwszej bomby (musi ono znajdować się w polu widzenia modelu wzywającego pilotów) i kierunek nalotu. Następnie wykonuje się test BS Archanioła. Udany wynik oznacza, że we wskazanym miejscu umieszcza się pierwszy wskaźnik bomby.

Następnie rzuca się 1k20 i w odległości wskazanej przez wynik rzutu umieszcza się, w kierunku nalotu, drugi wskaźnik. Tę samą procedurę powtarza się dla trzeciej bomby.

Jeśli test BS będzie nieudany, pierwsza bomba upada w odległości do 10 cali od wskazanego miejsca. Wskaźnik umieszcza się na polu bitwy, wykorzystując normalne zasady rozrzutu. Miejsce upadku pozostałych bomb jest określane w normalny sposób.

Sukces. Pierwsza bomba uderza dokładnie w cel. Zamiast rzutu 1k20, który ma określić miejsce upadku drugiej i trzeciej bomby, rzuć za każdym razem dwukrotnie i wybierz wynik, który ci bardziej odpowiada.

Porażka. Zawodzi wyrzutnik bomby – Ognisty Dech nie może zostać użyty do końca bitwy.

Zestrzelenie Ikara. Wykorzystaj zasady dotyczące zestrzelenia helikopterów (patrz zasady Capitolu w podręczniku głównym). Wykonaj rzut 1k20, jeśli zestrzelisz Ikara. Przy wyniku 8 lub mniej Archaniołowi udaje się katapultować z płonącego wraku; ląduje on na polu walki.

Określ losowo, który z graczy wskaże miejsce lądowania Archanioła. Drugi gracz wykonuje rzut na tabeli rozrzutu i może przemieścić Archanioła do 12 cali od wskazanego miejsca. W ten sposób Archanioł może wylądować poza polem bitwy (stołem).

HEREZJA

Thomas Østerlie i Jeremy Webb

Jeremy Hawthorne biegł po życie. Cały czas wiedział, że kiedyś nadejdzie ta chwila i oto proszę – nadeszła. Kartel przydzielił mu pustynie Południowego Marsa i rozkazał obserwować oddziały Cybertronicu, biorące udział we wspólnej operacji, skierowanej przeciw Legionowi Ciemności. Żołnierze Cybertronicu, którym rozkazano bronić terenów w pobliżu rzeki Barnes, wycofali się bez rozkazu, tłumacząc, że znaleźli się w obliczu przeważających sił wroga. Kiedy Hawthorne przybył na miejsce, okazało się, że Cybersi nie tyle uciekają, co wycofują się korytem rzeki w zorganizowanych oddziałach. Obserwując ich i podążając za nimi w ukryciu, nie zauważył żadnych ofiar i strat. Swoje spostrzeżenia nadawał właśnie przez radio, gdy zauważył go i schwytał zespół zwiadowczy Cybertronicu.

Kiedy przyprowadzono go przed oblicze dowódcy Cybertronicu, Hawthorne okazał swe pełnomocnictwa i zażądał wyjaśnień. Dowódca roześmiał się mu w twarz i powiedział tylko, że zajęcie tego koryta leżało w najlepiej pojętym interesie Cybertronicu. Hawthorne zauważył, że w oczach dowódcy było coś, co dziwnie przypominało mu wpływ Legionu Ciemności – dlatego też wykorzystał pierwszą nadarzającą się okazję i uciekł.

I oto biegł, skąpany w blasku gorącego, marsjańskiego słońca. Kule jego prześladowców wbiły się w ziemię, kiedy Hawthorne rzucił się ku brzegowi rzeki. Wokół niego słychać było metaliczne dudnienie głosów Cybersów: – Zatrzymaj się, wchodzisz w strefę zdemilitaryzowaną. Będziemy strzelać, by zabić, jeśli się nie poddasz.

Agent Kartelu skulił się za osłoną urwistego brzegu rzeki i uważnie obejrzał ścigającego go Eradicatora. Po chwili uruchomił awaryjny nadajnik radiowy i na klawiaturze wystukał swoje koordynaty i krótki opis sytuacji. Jego uwagę zwrócił jakiś drobny ruch po drugiej stronie rzeki. Przyglądał się właśnie podejrzanemu miejscu, gdy napastnik niespodziewanie otworzył ogień.

Jeremy poczuł trafienie w pierś – było ono tak silne, że jego serce po prostu zatrzymało się. Gasnącym wzrokiem dostrzegł dym unoszący się z napierśnika. Tracąc przytomność, nie przestawał nadawać: – Sprzymierzyli się z Ciemnością. Przyślijcie pomoc...

Około dwudziestu minut później pisemna kopia raportu Hawthorne'a leżała na biurku Arcyinkwizytora Nikodemusa. Inkwizytor przeczytał ją uważnie, a w chwilę później otworzył drzwi od biura i powiedział: – Kapralu, ogłoście alarm. Postawić Krzyżowców w stan gotowości bojowej. Cel – Cliff's Rock przy rzece Barnes. Zapolujemy na Cybertronic!

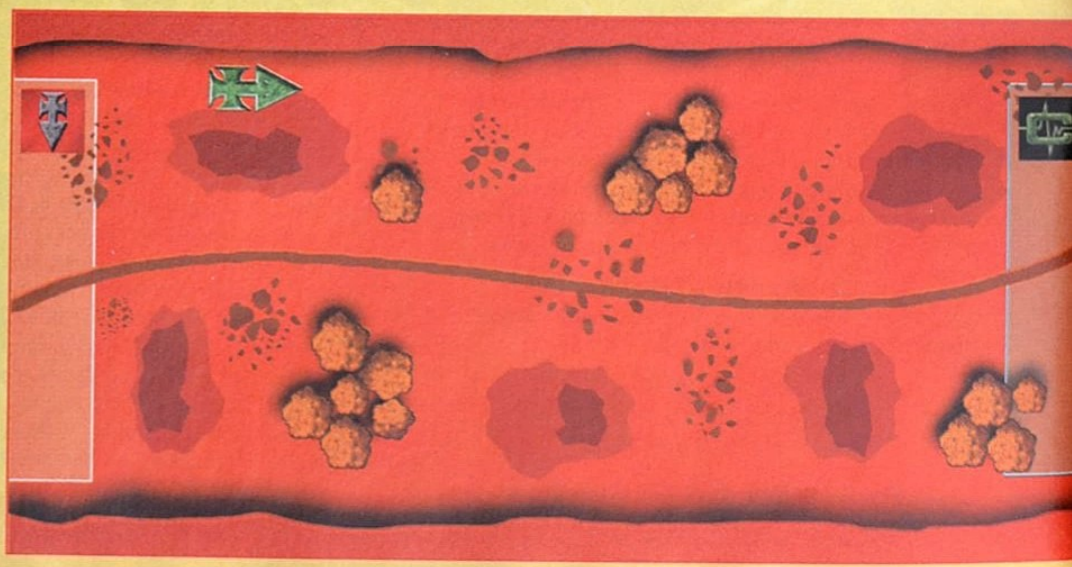
SCENARIUSZ

„Herezję" zaprojektowano jako scenariusz dla trzech graczy, ale mogą ją rozegrać również dwie osoby. W rozgrywce tego rodzaju dowódca Cybertronicu dowodzi również siłami Legionu Ciemności, ponieważ cele obu tych armii są w niniejszym scenariuszu identyczne.

Dla potrzeb tej rozgrywki zakładamy, że oddział Cybertronicu dostał się pod kontrolę Ciemności. Mimo Imperialnej propagandy, nigdy wcześniej sytuacja taka nie miała miejsca. Jak się wydaje, tym razem stało się to możliwe z powodu zainstalowania wadliwych urządzeń w komputerowych mózgach żołnierzy, dlatego też stali się oni bardziej podatni na wpływy Mrocznej Harmonii.

POLE BITWY

Na pustynnych terenach otaczających Cliff's Rock roślinność występuje rzadko. Rzeka Barnes, będąca niegdyś jedną z głównych arterii wodnych Południowego Marsa, wyschła. Nastąpiło to na skutek zniszczeń poczynionych w Wojnie



Południowomarsjańskiej, w której Mishima, Imperial i Capitol waczyły o dominację nad tym żyznym niegdyś obszarem. Obecnie jest to ziemia zupełnie jałowa, a rzeka zamieniła się w wąski strumień. Wodne rośliny zginęły, ich miejsce zajęły porosty i sucholubne krzewy, porastające skały o dziwacznych kształtach, uformowanych przez rzeczny prąd.
„Herezję" najlepiej jest rozgrywać na stole o wymiarach przynajmniej 180 cm na 120 cm. Nie przejmuj się za bardzo wiernym odtworzeniem pola walki. Zadbaj tylko o to, by główne elementy terenu znalazły się na swoich miejscach: rzeka płynąca z północy na południe, większe formacje skalne i skaliste brzegi rzeki. Wszystko będzie w porządku, jeśli tylko gra sprawi ci przyjemność.

ROZSTAWIENIE

Na mapie zaznaczono strefy rozstawienia. Ponieważ od pewnego czasu siły Cybertronicu nie przemieszczały się, gracz dowodzący wojskami Bractwa określa, która ze stron rozstawia się jako pierwsza. Przy rozmieszczaniu żołnierzy wykorzystuje się zasady opisane w podręczniku na stronie 42.
Ponieważ siły Legionu Ciemności zjawiają się przyciągnięte obecnością oddziałów Bractwa, rozstawia się je dopiero w szóstej turze. Legion Ciemności rozmieszcza się w strefie rozstawienia Cybertronicu, ale każdy oddział może uczynić to tak daleko od południowej krawędzi stołu, jak pozwala mu na to jedna akcja pełnego Ruchu.

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY NIKODEMUSA

Na początku były to tylko pogłoski, ale przecież w każdej plotce tkwi ziarno prawdy... Cybertronic w sojuszu z Ciemnością – być może Imperial miał jednak rację...
Coś złego stało się w wyschniętym łożysku rzeki Barnes. Dlaczego oddziały Cybertronicu wycofały się bez rozkazu, nawet nie nawiązując kontaktu z siłami wroga? Rozważyłeś wszystkie możliwości i doszedłeś do wniosku, że oddziały stacjonujące nad rzeką zostały skorumpowane przez nieprzyjaciela – trzeba je zniszczyć lub zmusić do wycofania z zajmowanych pozycji.
Kiedy tydzień temu Kartel wydał rozkaz opuszczenia łożyska rzeki, spotkał się ze zdecydowaną odmową: – Tu jesteśmy silniejsi niż gdzie indziej. Ludzie, wysłani, by nas zastąpić, nigdy nie zdołają przeciwstawić się naciskowi Ciemności. – To był koniec przekazu. Dwa dni temu ostrzegłeś ich, że szykujesz się do ataku, ale mimo to siły Cybertronicu pozostały na miejscu. Z pewnością są naznaczeni Ciemnością. Teraz twoi Święci Krzyżowcy są już gotowi, a Archaniołowie siedzą w kokpitach swych maszyn. Odwracasz się ku swym żołnierzom, widzisz na ich twarzach determinację. Narasta w tobie duma – przekrzykując warkot sinika Gniewu Nathaniela wydajesz rozkaz: – Do ataku!

ZASADY SPECJALNE

UDERZENIA POWIETRZNE

Łożysko rzeki od wschodu i zachodu jest obramowane wysokimi urwiskami, wznoszącymi się setki metrów nad poziom gruntu. Z powodu tych przeszkód naloty ze wschodu i zachodu są bardzo utrudnione. Do testu DW każdego modelu, wzywającego wsparcie lotnicze i określającego kierunek bombardowania ze wschodu na zachód lub z zachodu na wschód, stosowany jest ujemny modyfikator -8. Z drugiej strony ukształtowanie terenu oznacza, że trafienie Archanioła z łożyska rzeki jest praktycznie niemożliwe. Każdy model

ARMIA

Do tego zadania ty, Arcyinkwizytor Salvatore Nikodemus, wyznaczyłeś oba oddziały pozostające pod twoim dowództwem - Świętą Straż i Świętych Krzyżowców (ich opisy znajdują się w tym numerze Kronik). Dodatkowo masz do dyspozycji 100 punktów, za które możesz zakupić dodatkowe oddziały, wyposażenie lub zdolności.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gracz dowodzący Bractwem, zamiast standardowych warunków zwycięstwa, opisanych w podręczniku głównym gry, otrzymuje punkty zwycięstwa za spełnienie następujących warunków:

DZIAŁANIE	PZ
Za każde 50 punktów sił Legionu Ciemności/Cybertronicu usunięte z gry	1
Odzyskanie przynajmniej jednego banku pamięci Eradicatora	2

Po zakończeniu tury 10 gracz dowodzący Bractwem zwycięża, jeśli zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Aby Nikodemus odniósł zdecydowane zwycięstwo, musi zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa i zepchnąć wszystkie ocalałe modele Cybertronicu i Legionu Ciemności z powrotem do ich strefy rozstawienia.

ARMIA

Pierwszy pluton
Dowódca: Stefan Clifford
Charakterystyka: bohater Szaserów
Wyposażenie: miotacz gehenny, cybernetyczna ręka, pancerz podskórny.

Eradicator LNG „Ljung" Primus
Charakterystyka: Eradicator Deathdroid
Wyposażenie: Titan Megablaster, Magmascorcher

Drużyna Szaserów Alfa
Charakterystyki: Szaser i sierżant Szaserów
Wyposażenie: AR3000, granatnik Mk.I, granaty odłamkowe, jeden z Szaserów jest uzbrojony w SSW5500
Struktura: 1 sierżant i 5 Szaserów

Drużyna Szaserów Beta
Charakterystyki: Szaser i sierżant Szaserów
Wyposażenie: AR3000, granatnik Mk.I, granaty odłamkowe, jeden z Szaserów jest uzbrojony w SSW4200P
Struktura: 1 sierżant i 5 Szaserów

Dr Diana
Charakterystyka: Dr Diana
Wyposażenie: pistolet P1000

Drugi pluton
Porucznik John Qvist
Charakterystyka: bohater Szaserów
Wyposażenie: AR3000, CSA 404, dopalacz (patrz Kompendium 1: Świt Wojny), Implant – bioniczne oko

Drużyny Szaserów Centurion i Delta
Charakterystyki: Szaser i sierżant Szaserów
Wyposażenie: AR3000, w każdej drużynie jeden Szaser ma SSW4200P
Struktura: 1 sierżant i 5 Szaserów

Kirasjer AX–3 SMI
Charakterystyka: Kirasjer
Wyposażenie: SR3500
(patrz Kompendium 1: Świt Wojny)

Eradicator LNG Secundi
Charakterystyka: Eradicator Deathdroid
Wyposażenie: Titan Megablaster, Gigadeath Chainripper

TA6500
Charakterystyka: TA6500
Wyposażenie: standardowe wyposażenie TA6500.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gracz dowodzący Cybertronicem, zamiast standardowych warunków zwycięstwa, opisanych w podręczniku głównym gry, otrzymuje punkty zwycięstwa za spełnienie następujących warunków:

DZIAŁANIE	PZ
Za każde 50 punktów modeli Bractwa usuniętych z gry	1
Zranienie Arcyinkwizytora Nikodemusa	1
Zabicie Arcyinkwizytora Nikodemusa (kumulatywne)	1

Po zakończeniu tury 10 gracz dowodzący Cybertronicem zwycięża, jeśli zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Aby odniósł zdecydowane zwycięstwo, musi zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa i zepchnąć wszystkie ocalałe modele Bractwa z powrotem do ich strefy rozstawienia.

ARMIA

Blazifagus, Nefaryta Algerotha
Charakterystyka: Nefaryta Algerotha
Wyposażenie: Azogar
Mroczne Dary: Mroczny Mrok, Strumień Kwasu, Aura Mroku, Kompresja Czasu

Dwie Niepokalane Furie
Charakterystyka: Niepokalana Furia
Wyposażenie: Blutarch
Struktura: modele pojedyncze

Drużyna Nekromutantów
Charakterystyki: Nekromutanci i Centurion
Wyposażenie: Nekromutanci są uzbrojeni w Belzarachy, a Centurion w Voricha i Skalaka
Struktura: 3 Nekromutantów i 1 Centurion

Dwie drużyny Ożywieńczych Legionistów
Charakterystyki: Ożywieńczy Legioniści i Nekromutant
Wyposażenie: Legioniści są uzbrojeni w Kratacze, a Nekromutant w Belzaracha
Struktura: 7 Legionistów i 1 Nekromutant

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gracz dowodzący Legionem Ciemności, zamiast standardowych warunków zwycięstwa, opisanych w podręczniku głównym gry, otrzymuje punkty zwycięstwa za spełnienie następujących warunków:

DZIAŁANIE	PZ
Za każde 50 punktów modeli Bractwa usunięte z gry	1
Za każde 50 punktów modeli Cybertronicu pozostałych po zakończeniu gry na stole	1

Po zakończeniu tury 10 gracz dowodzący Legionem Ciemności zwycięża, jeśli zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. Aby odniósł zdecydowane zwycięstwo, musi zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa, a gracz dowodzący Cybertronicem musi być drugi co do ilości zdobytych PZ.

strzelający do Ikara z łożyska rzeki otrzymuje ujemny modyfikator -6 do testu BS.
Oczywiście, powyższe ograniczenia są stosowane tylko przy nalotach ze wschodu na zachód lub odwrotnie. Atakowanie z północy na południe lub odwrotnie jest dla pilotów Ikarów niezwykle łatwe – dzięki korzystnym warunkom terenowym model wzywający wsparcia i wyznaczający nalot w tych kierunkach otrzymuje dodatni modyfikator +2 do DW. Ten sam modyfikator dotyczy jednak również obrony przeciwlotniczej.

ODZYSKANIE BANKU PAMIĘCI

Nikodemus musi odnaleźć dowody świadczące o zdradzie Cybertronicu, dzięki którym zdoła usprawiedliwić swój atak i oskarżenia Hawthorneа. Najłatwiej będzie mu tego dokonać odzyskując bank pamięci z rozbitego Eradicatora. Jeśli zniszczysz Eradicatora, nie usuwaj modelu ze stołu – ostrożnie połóż go z boku. Każdy model Bractwa, który pozostanie przy nim przez dwie tury (dotykając jego podstawki swoją), może odzyskać jego bank pamięci. Po uaktywnieniu modelu Bractwa w trzeciej turze umieść obok niego znacznik, dzięki czemu wiadomo, że niesie on bank pamięci.
Modele niosące bank pamięci pod koniec tury muszą znajdować się w strefie rozstawienia Bractwa, aby dowodzący nimi gracz otrzymał za to punkty zwycięstwa. Punkty te są stracone, jeśli model niosący bank pamięci zostanie zabity.

ODDZIAŁY CYBERTRONICU STACJONUJĄCE NAD RZEKĄ BARNES

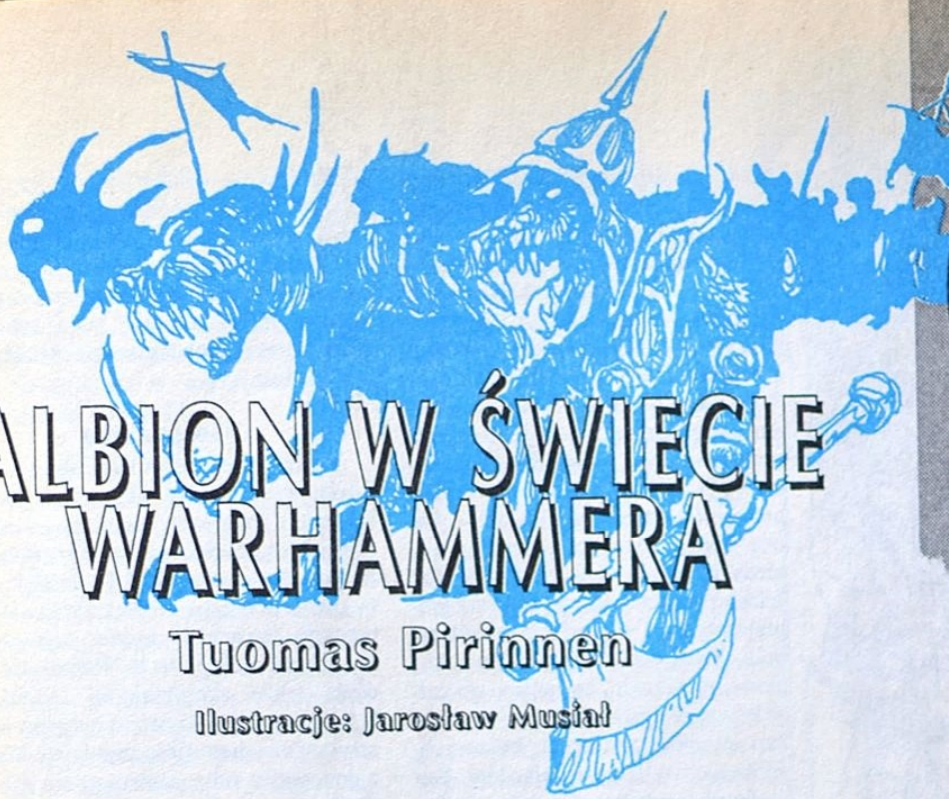
Przeklęte Bractwo! Dlaczego wtyka swój nochal w sprawy Kartelu? To strefa bezpieczeństwa Cybertronicu, nie mają prawa tak się tu panoszyć! Nigdy nie poddamy się tym świętoszkowatym ludziom. Musimy bronić tego miejsca. I mniejsza o straty!

ARMIA NEFARYTY

Nawet najlepsze plany Apostołów i Nefarytów mogą spalić na panewce, jeśli zbyt dużą rolę odgrywają w nich ludzie. Nic nie potrafią zrobić porządnie, nawet wtedy, kiedy są pod kontrolą! Umożliwienie Bractwu zaatakowania opętanych żołnierzy Cybertronicu było straszliwą pomyłką. Teraz musisz wyjść ze swej Cytadeli i zrobić porządek – jednak kiedy zbliżasz się do rzeki, słyszysz, że bitwa się już zaczęła. Musisz ocalić plan.

WARIANTY ROZGRYWKI

„Herezja" nawiązuje do klasycznej sytuacji, występującej dość często w Układzie Słonecznym uniwersum Kronik Mutantów. Lekko zmieniając tło scenariusza, można z łatwością zastąpić występujące w nim siły – nawet na oddziały Legionu Ciemności! Co więcej, oddziały atakujące i broniące się mogą pochodzić z tej samej korporacji! Możesz również wystawić korporację przeciwko Kartelowi, jeśli uda ci się wymyślić jakąś przekonywającą historię. Główne siły powinny liczyć 1500 punktów, a posiłki 600. Armia napastników powinna liczyć 2200 punktów.



ALBION W ŚWIECIE WARHAMMERA

Tuomas Pirinnen

Ilustracje: Jarosław Musiał

MIESZKAŃCY

Jest wiele plemion, klanów i rodzajów ludzi, którzy zamieszkują Albion. Niemożliwe jest przedstawienie ich wszystkich, opisano jedynie największe i najważniejsze grupy. W Albionie nie ma właściwie elfów ani krasnoludów, choć w najgłębszych lasach żyje tajemnicza rasa Fey, uważana za spokrewnioną z elfami.

NORRANOWIE

Pośród wszystkich gromad i klanów Albionu dominują właśnie Norranowie. Żyją na nizinach, zajmując najwięcej pól i łąk tych krain. Tam budują swoje wioski i miasta, prawie zawsze chronione przez mały zamek bądź przynajmniej fort, wzniesiony na wzgórzu.

Norranowie są przybyszami zza morza, potomkami potężnego szczepu nordyckiego, który drogą podboju stworzył potężne królestwo. Gardzą oni klanami Albionu, a Albiończycy nienawidzą swoich tyranów. Klany są jednak zbyt rozproszone i wewnętrznie skłócone, by były w stanie sprzymierzyć się i pokonać najeźdźców.

Ubiory i wygląd

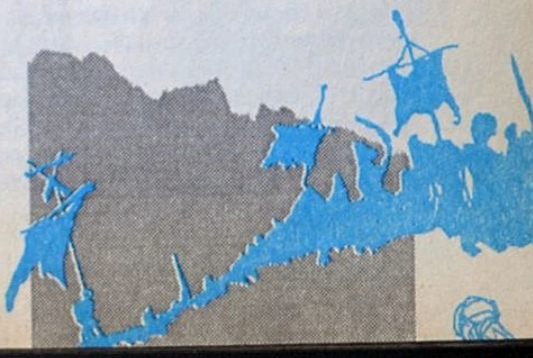
Norranowie są imponującą rasą: mężczyźni mają średnio sześć stóp wzrostu, a kobiety pięć stóp i osiem cali. Są zazwyczaj blondynami (choć zdarzają się też osoby o ogniście rudych włosach), zaś ich oczy mają kolor szary lub błękitny. Mężczyźni zapuszczają długie włosy, które są uznawane za oznakę męskości. Dzięki wysokim podatkom, nałożonym na poddanych, Norranowie są najbogatszymi ludźmi Albionu, co wyraźnie odzwierciedla się w ich ubiorze. Od święta szlachta nosi płótna i jedwabie, chociaż ich codzienne ubrania zwykle zrobione są z wełny. Przeciętny norrański mężczyzna nosi wełniane spodnie i długą, futrzaną kurtkę oraz miękkie, skórzane buty. Broń (jakakolwiek) uważana jest za niezbędny element norrańskiego ubioru. Kobiety ubierają się w płócienne bądź wełniane suknie i splatają swe włosy w długie warkocze. Zazwyczaj mają one przy sobie noże, za pomocą których bronią się lub karzą swych niewolników.

Polityka i władza

Król Tyrmandu to, przynajmniej w teorii, władca całego Albionu. Rzeczywistość jest jednak inna: każdy *earl* sam decyduje o własnej polityce, chociaż wszyscy płacą królowi podatki. Jeśli jednak zbliża się wyprawa wojenna, wówczas wszyscy zbierają się pod królewskim sztandarem. Mimo iż żaden z norrańskich władców nie ośmieli się bezpośrednio sprzeciwić władcy (nie mając na to aż tyle siły), to jednak często zajmują się oni rzeczami pozostającymi wyłącznie w gestii panującego. Raz w roku król zwołuje zebranie wszystkich *earlów* i przedstawia swoje plany. Dotyczą one zwykle kampanii przeciw wolnym gromadom Albionu albo gromadzenia floty do patrolowania wybrzeży. Oczekuje się, że każdy *earl* wesprze te przedsięwzięcia na miarę swojej pozycji. Jeśli mu się to nie uda, utraci honor. Kasty norrańskie składają się z wojowników (takich jak opisani niżej norrańscy legioniści), szlachty (książęta i rycerze królewscy), handlarzy oraz niewielkiego, ale wpływowego stanu duchownego. Rzemieślnicy norrańscy są rzadkością, ale są za to wysoce wyspecjalizowani. Grupa ta obejmuje cieśli, będących również szkutnikami, zbrojmistrzów, kowali i gorzelników. Norranom wolno mieć niewolników, a ich liczba (od 1 do 1000) zależy od statusu społecznego właściciela. Niewolnicy zajmują najniższą pozycję w hierarchii Albionu. Większość z nich to jeńcy zdobyci w jednym z wielu rajdów, jakich dokonały norrańskie drakkary.

Społeczeństwo

Norranowie są społeczeństwem klanowym: *earl* (bądź *jarl*, jak kto woli) jest władcą absolutnym i odpowiada jedynie przed królem. Jego świtę stanowią wojownicy gromady – strażnicy (albo legioniści, jak ostatnio się ich nazywa). Społeczeństwo norrańskie jest oparte na patriarchacie: kobieta ma młodo wyjść za mąż, mieć dzieci i je wychować. Posiada ona pewną władzę w domu, ale musi szanować męża, będącego głową rodziny. Mężczyźni mogą brać niewolnice jako konkubiny, jeśli ich żony nie mogą urodzić męskiego potomka. Norranowie są ekspansywnym narodem i prowadzą wieczną wojnę z niepodległymi plemionami Albionu. Nie znaczy to, że zawsze walczą w nich sami, jako że bardzo szybko zmniejszyłoby to ich potęgę militarną. Wolą przekupstwa i przymierza. Norranowie oferują dwie możliwości podbitym plemionom: mogą one albo pozwolić Norranom podzielić ich ziemie jeszcze raz (dając szlachcie norrańskiej większe szansę na położenie łapy na lwiej części najlepszych ziem), albo tylko płacić podatki i utrzymać częściową autonomię na ziemiach przodków. Jest w tym, oczywiście, pewien haczyk. Każda gromada chcąca utrzymać prawo decydowania o własnych losach musi



wysłać co najmniej jednego mężczyznę w wieku 16-30 lat za każdy dom w klanie, aby służył jako pachołek (czytaj: mięso armatnie) w norrańskiej armii. Służba trwa 20 lat, bez nadziei na jakikolwiek awans czy poprawienie statusu. Mogą oni jednak otrzymać część ziem, które zdobyli. Własność tej ziemi jest nadawana plemieniu, z którego ów pachołek pochodził. Dlatego też niektóre z „Jałowych Plemion" stały się dość potężne, nawet pomimo tego, iż Norranowie zawsze uzyskiwali najlepsze kąski z każdego podboju. Żaden członek podbitego plemienia nie może nosić broni, jeśli nie należy do norrańskiej armii. Broń jest tradycyjną częścią stroju wielu plemion, dlatego też fakt ten, w połączeniu z innymi korzyściami, może stać się wystarczającą pokusą do wstąpienia w szeregi wojska.

Siły zbrojne

Ze wszystkich mieszkańców Albionu właśnie Norranowie mają najbardziej zaawansowany i uregulowany system wojskowy. Kręgosłupem ich armii są legioniści: ludzie ci bardzo przypominają norskich strażników przybocznych, są jednakże lepiej od nich zorganizowani. Mają włócznie i duże, żelazne lub stalowe, miecze oraz ogromne tarcze, które mogą być ustawione jedna obok drugiej, zachodząc na siebie brzegami tak, że tworzą prawie nieprzerwany mur. Legioniści noszą długie, dwuwarstwowe kolczugi i przeszywanice, sięgające im aż do stóp (MG: traktować jako ochronę PP2). Ich ulubiona metoda walki to atak klinem, z opuszczonymi włóczniami. Ta formacja zwykle kruszy przeciwnika w proch, ponieważ zatrzymanie natarcia takiej jednostki jest w praktyce niemożliwe. Legioniści noszą charakterystyczne, wysokie hełmy. Każda kompania ma własny sztandar lub proporzec, którego broni do ostatniej kropli krwi. Norranowie używają jako broni miotającej przede wszystkim długich łuków. Są one bardzo skuteczne, szczególnie kiedy używa się ich w dużych ilościach przeciw lekko opancerzonym przeciwnikom w bitwie na otwartym polu, którą tak lubią plemiona Albionu. Lordowie norrańscy ubrani w kolczugi dosiadają koni lub, bardzo rzadko, rumaków bojowych zdobytych w trakcie najazdów. Do preferowanych broni należą ciężka włócznia, miecz kawaleryjski i cep bojowy. Oddziały kawaleryjskie są najpotężniejszą bronią uderzeniową Norranów. Pomimo że w porównaniu z rycerzami Imperium lub Bretonii wypadają słabo, to jednak niewiele jest w Albionie wojsk, które mogłyby się im skutecznie przeciwstawić. Wojownicy z podbitych plemion tworzą najniższą kastę norrańskiej armii. Służą jako piechota i osłona potyczek. Królowie norrańscy zwykle wysyłają na początku bitwy całe tłumy takich ludzi na linie wroga, aby zmiękczyć i zmęczyć przeciwnika. Norranowie używają także potężnych statków z wyrzeźbionymi na dziobach smokami, aby wykonać szybkie przemieszczenie wojsk, gdy wojna toczy się blisko wybrzeży. Król norrański posiada też niewielki zapas machin wojennych, takich jak balisty czy wieże oblężnicze, oraz bardzo rzadkie, nieomalże antyczne działa, które splądrowano ze statków innych państw. Sumując, armie norrańskie są na tyle potężne, że w razie ataku wymagać będą pełnej uwagi i wzmożonego wysiłku, nawet ze strony wielkich potęg militarnych Starego Świata.

Religia

Norranowie wierzą w Olryka, Ojca Wojny, i Valdina, Wszechwidzącego Władcę Losu. Oba te kulty są bardzo podobne do kultów norskich, co potwierdza pogląd większości uczonych, że Norranowie pochodzą od Norsków. Olryk jest typowym bogiem wojny, wymagającym od swych wyznawców odwagi i poświęcenia, lecz obiecującym niewiele w zamian.

Język

Norranowie mówią albiońskim, tak samo jak reszta mieszkańców tego Królestwa Wysp, choć ich władcy używają specyficznego dialektu, który bardzo przypomina język Norsków. Odsetek ludzi, którzy potrafią czytać i pisać jest bardzo mały, chociaż większość kapłanów Valdina zna zarówno norskie pismo runowe, jak i albiński *ogham* oraz najpopularniejsze dialekty Starego Świata.

Gospodarka

Norranowie znają dwa sposoby powiększania swojego bogactwa: grabieże i handel. Ich okręty pływają po Morzu Szponów i Morzu Środkowym, napadając na statki handlowe, zaś dąb albiński, wełna owiec z Wyżyn i ruda żelaza są ich cenionymi towarami, chętnie kupowanymi w wielu obcych portach. Norranowie handlują także skradzionymi ładunkami, których sami nie używają: dobrami luksusowymi i bydłem (jest zbyt wiele kłopotu z ponownym odwożeniem go na Albion). Król Albionu ma mennicę, w której bije się srebrne i złote monety, jak również bardziej powszechne miedziaki. Na monecie tłoczony jest wizerunek aktualnie panującego władcy. Monety są bardzo kiepskiej jakości i „nie trzymają" wagi czystego kruszcu, dlatego też Albion jest istnym rajem dla wszelkiej maści fałszerzy pieniędzy (+10 do odpowiednich rzutów). Handel wymienny jest tu wciąż bardzo powszechny (na zasadzie: „Mam tu ładnego kurczaka. Czy dasz mi za niego ten nóż?"), więc bardzo rzadko ktokolwiek nosi ze sobą więcej niż kilka miedziaków.

SZKACI

Wiele różnych plemion mieszka na Wyżynach, ale prawie wszystkie mają te same zwyczaje i tradycje, dlatego też, niezależnie od pochodzenia, ludzi tych nazywa się Szkatami. Nie walczą one pomiędzy sobą tak często jak inne ludy, dzięki czemu Szkacja jest w większości wolna od norrańskiej dominacji.

Ubiór i wygląd

Mężczyźni często noszą długie brody, ich włosy mają najczęściej rudy, brązowy lub czarny kolor. Ubrania Szkatów są proste, ale i praktyczne. Mężczyźni noszą kilty zrobione ze skór (rzadziej z wełny), owinięte wokół bioder. W zimie Szkaci noszą wysokie buty, wełniane pończochy i takież bluzy, odziewając się w grube, futrzane kapoty. Kobiety noszą wełniane suknie i skórzane kamizelki oraz futrzane płaszcze. Włosy wiążą w warkocze i ozdabiają je pięknymi, miedzianymi grzebieniami.

Społeczeństwo

Szkacja nie jest bogatym krajem. Jej mieszkańcy zawsze musieli żyć oszczędnie i bez specjalnych udogodnień, bez których większość mieszkańców Starego Świata nie wyobraża sobie egzystencji. Nie znaczy to jednak, że Szkaci są ponurymi nędzarzami – wręcz przeciwnie! Ich radosne święta i jarmarki często trwają przez wiele dni i są uznawane za jedną z najlepszych rozrywek Znanego Świata.

Kobiety zajmują się domem i dziećmi, lecz szkaccy mężczyźni cenią je bardzo wysoko; twierdzą oni, że wychowywanie dzieci i utrzymywanie domu to zajęcia równorzędne uprawie ziemi czy hodowli bydła. Każde szkackie plemię ma swojego wodza, któremu pomaga starszyzna i wojmistrz. Wódz nie jest żadnym tyranem, a wszystkie ważne decyzje poddawane są pod głosowanie członków klanu; wojmistrz, zgodnie ze swym tytułem, zajmuje się wszystkimi sprawami wojskowymi. Wódz cieszy się ogromnym szacunkiem członków plemienia i rzadko zdarza się, by głosowanie przebiegało wbrew jego zamysłom. Spośród podeszłych wiekiem wybierana jest starszyzna plemienna, służąca radą i doświadczeniem zarówno wodzowi, jak i młodszym pobratymcom. Szkaci hodują owce, kozy oraz bydło, uprawiają też rolę, mimo iż Wyżyny nie są do tego specjalnie przystosowane. Ludzie ci są bardzo efektywni, kiedy trzeba zdobyć jedzenie – wielu rolników z pewnością byłoby zaskoczonych, widząc jak wiele potrafią oni zebrać z marnego spłachetka ziemi. Jak wszyscy rodowici Albiończycy, Szkaci są utalentowanymi artystami i potrafią robić piękną biżuterię oraz dekoracje jelcy mieczów. Są wyszkoleni w ryciu runów *ogham*, a ich sławni skaldowie z owych rytów odczytują legendy. Głównym czynnikiem spajającym społeczeństwo Szkatów jest ich przeszłość. Legendy opowiadają o wielu bohaterach, ale żaden z nich nie był tak znany jak Scatha Berserker, który zjednoczył Szkację i wyrzucił fomoriańskich najeźdźców. Szkaci mogą być biedni, ale ich gościnność jest niezrównana. Jeśli uważają swoich gości za przyjaciół, nie odmówią oddania niczego, jako że szkackim zwyczajem jest zdobywanie pozycji przez rozdawanie podarunków. Łatwo się śmieją, ale mają też ognisty temperament i, raz zagniewani, są bardzo trudni do uspokojenia. Zniewagi pamiętają bardzo długo, a dług krwi musi być pomszczony. Tak mówi szkackie prawo, a ponieważ Szkaci lubują się w walce i pojedynkach, zdarza się, że zabicie jednego członka klanu powoduje zemstę wszystkich pozostałych.

Siły zbrojne

Zamiłowanie do walki w dużym stopniu wpływa na społeczeństwo i kulturę Szkatów. Ich ulubioną bronią jest topór bojowy, niegdyś robiony z drewna i kamienia, teraz zaś z żelaza i stali. Szkaci władają nim z ogromną wprawą i skutecznością. Ponieważ zbroja (w bretońskim znaczeniu tego słowa) jest stanowczo zbyt rzadka i droga, Szkaci używają utwardzanych kaftanów i nogawic, zaś okrągłe, grube, drewniane tarcze służą im do ochrony przed strzałami przeciwnika. Podczas wojny szkaccy wojownicy nie mogą strzyc włosów, póki nie zabiją jakiegoś wroga, dlatego też ci o najbujniejszym owłosieniu są najbardziej skorzy do bitki. Innym zwyczajem wojennym Szkatów jest granie na dudach podczas ataku. Instrument ten wystraszył już niejednego wroga. Niewielu jest przeciwników groźniejszych od szkackich berserkerów. O ludziach tych mówi się, że posiadł ich duch Matki Ziemi, Potrójna Bogini Danu we własnej osobie. Są oni co najmniej tak samo groźni jak osławieni norscy berserkerzy walczą z ogromną furią, choć nie mają ku temu wybitnych umiejętności, ani też nie układają przed bitwą jakichkolwiek planów walki. Gdy jest okazja, Szkaci budują z albiońskiego dębu toporne, lecz skuteczne rydwany i wyposażają je w ogromne, zakrzywione ostrza. Gdy rozpędzony pojazd zbliża się do szeregów wroga, owe ostrza rozcinają pieszych na kawałki. Przód rydwanu chroniony jest przez grube plecionki z gałęzi. Każdy z nich jest ciągnięty przez dwa konie i zabiera woźnicę uzbrojonego w oszczepy oraz wojownika wyszkolonego w walce z rydwanu. Nawet szkackie kobiety biorą udział w bitwie. Często towarzyszą oddziałom, zachęcając odważnych do walki; obrażają i grożą każdemu, kto okaże w boju jakiekolwiek oznaki tchórzostwa. Zdarzały się wypadki, kiedy to szkacka kobieta zostawała wojowniczką. Są one traktowane jako wybranki Danu.

MROCZNE PLEMIONA

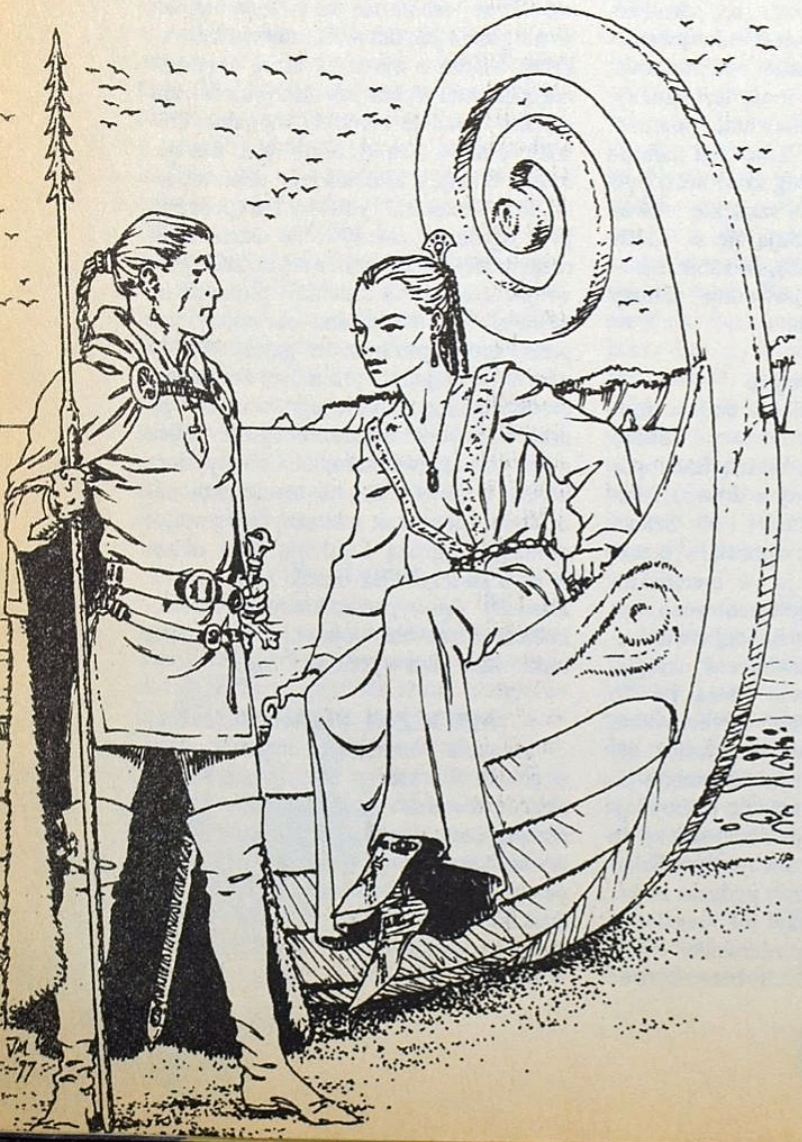
Mroczne Plemiona to małe skupiska wojowników, którzy zbierają się razem, aby wprowadzać w czyn własne zamierzenia, plany i ideały; ich podstawowa aktywność ogranicza się do najazdów, morderstw i grabieży. Należą oni do kultu dnia Sądu Ostatecznego i chcą udowodnić swemu bogu swą wartość prześcigając się w okrucieństwie i przemocy.

Ubiór i wygląd

Najbardziej charakterystycznym szczegółem ich wyglądu są tatuaże. Za każdym razem, gdy członek Mrocznego Plemienia zabije wroga, otrzymuje kolejny tatuaż. W ten sposób można rozpoznać najlepszych wojowników. Mimo że ich życie jest jedną, nieustającą bitwą, to jednak nie używają zbroi (wedle ich zwyczajów, posługiwanie się dowolnymi osłonami ciała jest oznaką tchórzostwa). Wojownicy Mrocznych Plemion dość znacznie różnią się pomiędzy sobą wyglądem, ponieważ większość z nich pochodzi z różnych klanów. Są to niemal wyłącznie mężczyźni – kobiety bardzo rzadko zostają członkiniami Mrocznych Plemion.

Społeczeństwo

Społeczeństwo Mrocznych Plemion różni się od pozostałych klanów Albionu – jego struktury i organizacja związane są tylko z walką, tym najważniejszym i najpotężniejszym z ludzkich żywiołów. Ktoś mógłby twierdzić, że tego rodzaju gromady powinny były wyginąć dawno temu; jednakże wierzenia Mrocznych Plemion przyciągają coraz to nowych wojowników z całej wyspy, więc ich liczba pozostaje mniej więcej stała. Jak nakazuje im ich religia, Mroczne Plemiona muszą rozdawać dar śmierci innym. Dlatego też społeczeństwo to jest dosyć jednostronne w swych kontaktach z innymi kulturami: wojownicy koncentrują się na walce z okolicznymi gromadami, atakując całe wioski i zabijając wszystkich, którzy mają być złożeni w ofierze. Nie mają oni przywódców poza kapłanami. Członkowie Mrocznych Plemion stanowią grupę „braci" i jeśli nie są akurat zaangażowani w jakąś bitwę, to walczą między sobą. Jednakże kapłani zabraniają im bratobójczych walk, nakazując był zachowywali „dar śmierci" dla niewiernych. W nielicznych chwilach pokoju Mroczne Plemiona ćwiczą swoje umiejętności w posługiwaniu się bronią lub doskonalą swą odporność na ból. Rytualne okaleczanie się i robienie tatuaży na delikatnych częściach ciała jest bardzo powszechne, tak jak chodzenie po rozżarzonych węglach i kłucie się rozgrzaną bronią. Wszystko to odbywa się w absolutnej ciszy, jako że najcichszy nawet okrzyk bólu przynosi wojownikowi ujmę – cierpienie w milczeniu zadowala Crom-Cruarch'a. Mroczne Plemiona nie uprawiają roli ani nie hodują bydła, nie rozwijają też umiejętności rzemieślniczych nie związanych z robieniem broni. Jeśli potrzebują jakichś innych dóbr, zdobywają je w trakcie najazdów. Kapłani nazywani są „Drunami" lub „Drowami" i mają wiele wspólnego z demonologami i nekromantami, skupiając w sobie najgorsze cechy obu tych profesji.



Siły zbrojne

Wojownicy Mrocznych Plemion pochodzą ze wszystkich zawodów, klas społecznych i krain Albionu, tworząc kolorową zbieraninę, która jest jednak – o dziwo! – skuteczna i sprawna w walce. Ich najsilniejszą bronią jest strach. Mieszkańcy Albionu traktują wojowników Mrocznych Plemion z zabobonnym lękiem, co z pewnością pomaga im w osiąganiu zwycięstw. Opowiada się o tym, że wojownicy ci są sprzymierzeni z demonami; słyszano też historie (rzekomo prawdziwe) o tym, co dzieje się z ich więźniami. Członkowie Mrocznych Plemion zazwyczaj pozostają też na polu walki do ostatniej chwili, gdy inni uciekli już w panice. Tych ponurych wojowników po prostu nie można zmusić do ucieczki; idą do walki w milczeniu, nie zważając na sypiące się zewsząd strzały. Męczą się i umierają jak zwykli ludzie, ale będą walczyć do ostatniego tchu... Bitwy staczają najchętniej nocą, ponieważ, jak twierdzą, Crom-Cruach zsyła im zdolność widzenia w mroku (a poza tym strzały przeciwnika są mniej celne).

Religia

Mroczne Plemiona wierzą w okrutnego boga Crom-Cruacha, potężnego Robaka Wojny, i otwarcie pogardzają innymi religiami. Druidzi z Cantonbury uważają tę religię za niebezpieczną, nie tylko ze względu na jej pełną przemocy naturę, ale również dlatego, że przypomina ona zakazany kult Khorna, Boga Krwi. Nie jest to do końca prawda. Wyznawcy tego boga nie lubią nadmiernego rozpasania i przemocy, czcząc tylko i wyłącznie śmierć. Wojna jest dla nich tylko jednym z wielu sposobów przyzwania Wielkiego Wyzwoliciela. Głód i oręż są równe w oczach Crom-Cruacha, póki przynoszą człowiekowi śmierć w cierpieniach. Mroczne Plemiona czczą swego boga w walce, jednakże ostatecznym celem wyznawców jest położenie kresu cierpieniom człowieka na tym padole łez. Dzięki temu jego dusza będzie mogła swobodnie podróżować, pod czujnym okiem bóstwa, w nadziei na lepsze życie. Crom-Cruach stale domaga się ludzkich ofiar; aby je zdobyć, Mroczne Plemiona regularnie najeżdżają okoliczne osady, przy czym orcze obozowisko jest dla nich tak samo atrakcyjne, jak i ufortyfikowana wioska norrańska. Podobno Crom-Cruach pogardza tchórzostwem i największym darem, jaki można od niego uzyskać, jest agonia w milczeniu, śmierć w ciszy. Jeńcy otrzymują szansę osiągnięcia nieśmiertelności, ponieważ Mroczne Plemiona zamęczają ich na śmierć, oczekując przy tym, że będą cierpieli w ciszy (dzięki temu po śmierci staną przed obliczem Crom-Cruacha).

Język

Podobnie jak inne gromady Albionu, Mroczne Plemiona mówią językiem cymryjskim lub wspólnym albiońskim. Kapłani Crom-Cruacha znają też tajemny język demonów (posługiwanie się nim na co dzień jest jednak zakazane), którego używają w swoich rytuałach.

SZCZYPTA TEGO I OWEGO

Podstawy chemii w świecie Warhammera

Spencer Wallace

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Ilustracje: Jarosław Musiał

– No cóż – warknął Karl, rozejrzawszy się po wspólnej sali. – Będzie chyba musiało wystarczyć. Karl nie znosił spotykać się w interesach w miejscach takich jak to, ale nalegał na to Gregor. Tajemnicą pozostawało, dlaczego jednak ten śmierdzący, mały troll w ogóle chciał pokazywać się w miejscach publicznych z paserem.

– O tak. W rzeczy samej – odezwał się niższy mężczyzna z głębin swojego kaptura. Otworzył leżące na stole drewniane pudełko i obrócił je tak, by Karl mógł obejrzeć zawartość. Wewnątrz, opatulone garściami siana, leżały dwie małe buteleczki zamknięte szklanymi korkami. W wypełniającym je żółtym płynie było widać niewielkie, leniwie unoszące się pęcherzyki. Karl podniósł jedną z fiolek, kiedy nagle barman, który przyszedł właśnie od strony kontuaru, grzmotnął dwoma kuflami piwa o blat stołu. Karl drgnął i upuścił buteleczkę.

– Ostrożnie, głupcze! – Gregor prawie krzyknął. – Chcesz skończyć jak ja? – Spod kaptura wysunęła się jego głowa – ruch ten przywodził na myśl żółwia wysuwającego głowę ze skorupy – odsłaniając ruinę, która niegdyś była jego policzkami. Na szczęście tym razem nałożył skórzaną opaskę na nędzne pozostałości swego nosa.

– Na łzy Shallyi! – wydusił z siebie barman, cofając się o krok.

– Przepraszam – Karl chwycił buteleczkę i uniósł ją pod światło. Gregor wciąż mamrotał, ale Karl już go nie słuchał. To będzie wspaniałe – wszystkie dowody znikną rozpuszczone!

Ostrożnie poruszył fiolką, próbując strząsnąć bąbelki z jej ścianek. Na próżno. Potrząsnął mocniej.

– Musisz być nadzwyczaj ostrożny z tym kwasem –odezwał się Gregor. – Ta substancja jest niezwykle groźna...

Karl stuknął butelką o blat. – Nie wolno ci... wzbu...

Stuk. Stuk. Stuk.

– ...rzyć... zawartości. Na Sigmara, co robisz?!

Stuk. Stuk. Stuk.

– Hmmm. Mówiłeś coś, Gregor? – Karl spojrzał na swego towarzysza i zobaczył, że ten z wolna odsuwa się od stołu. Buteleczka stała się jakby cieplejsza. Zerknął w dół i zobaczył, że płyn bulgotał sobie wesoło, prawie się gotował. Cholerne bąbelki.

Stuk. Stuk.

BUUUM!

LEKCJA CHEMII

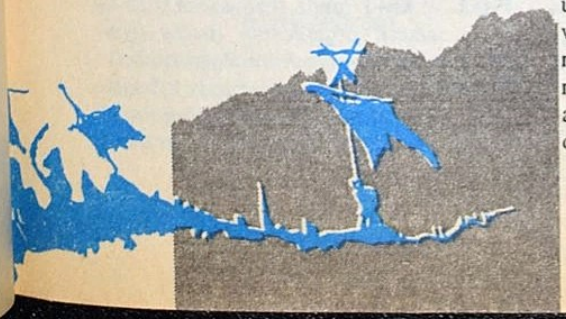
W świecie, w którym potężna magia jest tyleż rzadka, co kosztowna, łowcy przygód muszą często zadowalać się tym, co mają. Mikstury, wyprodukowane przez uzdolnionego chemika, mogą się wydawać magiczne. Wielu czarodziejów i innych użytkowników Sztuki wzdraga się na taką „niską magię" (jak ją nazywają), ale odrobina fosforu lub kapka greckiego ognia czasami naprawdę się przydaje. Niestety, czarodzieje często nie są w najlepszym nastroju – jeśli masz pecha udać się do maga akurat wtedy, gdy nie powiedzie mu się jakiś eksperyment, to lepiej nawet nie mówić... Z drugiej strony, nikt nie słyszał o tym, by butelka kwasu miewała humory (chyba że ktoś nie najlepiej się z nią obchodzi).

Jedynie najlepiej wyszkolone osoby całkowicie rozumieją przebieg procesów chemicznych, jednak większość chemików i ich asystentów jakoś sobie radzi; zdobywają wiedzę kosztem niezbyt groźnych wypadków, a wielu nosi blizny i szramy, jakich nie powstydziłby się doświadczony najemnik.

Chemików można znaleźć w każdym mieście, a nawet w niektórych mniejszych osadach. Wielu z nich miało niegdyś duże aspiracje, lecz z tej czy innej przyczyny nie udało im się zgłębić tajemnic alchemii. Także wielu aptekarzy i medyków poznało podczas nauki podstawy chemii – można ich przekonać do jakiejś „robótki na boku", ale oczywiście za właściwą cenę. Uznani alchemicy rzadko mogą zająć się tego rodzaju zleceniami, jako że większość czasu spędzają na własnych eksperymentach. Większość z nich ma uczniów, których przyjmują zarówno po to, by uczyć ich podstaw rzemiosła, jak i po to, by mieć czym płacić rachunki (uczniowie płacą za naukę).

SUBSTANCJE

Opisane poniżej substancje mają wiele zastosowań, ale jednocześnie nie są bronią samą w sobie (choć wiele spośród nich



można wykorzystać na wiele zadziwiających sposobów). W opisie każdej substancji podano test wymagany do pomyślnego ukończenia jej produkcji. Wymieniono każdy materiał, o którym wiadomo, że jest niebezpieczny – wszelkie nieudane próby muszą być sprawdzone w tabeli Zranień.

Ceny podane przy poszczególnych substancjach to jedynie koszta materiałów, użytych w procesie produkcji. Zupełnie inaczej ma się sprawa z laboratorium! Sprzedając swe wyroby, większość chemików żąda za nie przynajmniej dwa razy tyle, ile wyniosły koszta ich produkcji – za bardziej niebezpieczne materiały cena może być nawet czterokrotnie wyższa. Termin „miarka" oznacza ilość substancji wystarczającą do jednokrotnego użytku; zazwyczaj jest to równowartość objętości małej, szklanej buteleczki.

1. **Zapałki** (2 ZK/zapałka) – fosfor, wosk, chlorek potasu
2. **Atrament sympatyczny** (8 ZK/30 ml) – rozmaite soki (np. cytrynowy), koński mocz
3. **Klej** (6ZK/miarka) – bursztyn lub żywica
4. **Grecki ogień** (5 ZK/pół litra)– olej, substancje bitumiczne, nafta, siarka
5. **Kwas** (20-50 ZK/miarka) – kryształy siarki
6. **Substancja dymna** (10 ZK/pół litra) – węgiel drzewny, olej, proch strzelniczy
7. **Papier błyskowy** (2 ZK/kartka) – roztwór siarki, papier
8. **Proszek oślepiający/wywołujący kichanie** (2 ZK/30 gram) – pyłki traw, siano i proszek ze szkła/pieprzu
9. **Pochodnia bezdymna** (20 ZK/miarka) – fosfor, olej, sproszkowane świetliki, amoniak
10. **Proch** (5 ZK/miarka) – węgiel drzewny, siarka, saletra potasowa

Zapałki (Inteligencja – 10%)

Użytkownik musi potrzeć zapałką o przygotowaną draskę, wykonując przy tym udany test **Zręczności**. Zapałka będzie płonąć przez dwie rundy, dostarczając w tym czasie światła o mocy porównywalnej z blaskiem świecy. Zamoczone lub zawilgocone zapałki są bezużyteczne, dlatego trzeba je przechowywać w wodoszczelnym pojemniku.

Atrament sympatyczny (Inteligencja)

Istnieje wiele odmian atramentu sympatycznego – od prostych, wykonanych z mieszaniny soków owocowych, do prawdziwych atramentów sympatycznych (napisana nim wiadomość jest widoczna zaledwie przez kilka chwil). Po wyschnięciu atramentu pismo (znaki, rysunek, mapa) staje się widoczne jedynie po potraktowaniu go specjalnym środkiem; niekiedy wystarczy np. mocno podgrzać kartkę. Substancje używane przy produkcji atramentu sympatycznego są wrażliwe na światło i powietrze, dlatego zapisane nimi litery można odczytać jedynie w ciągu k6+3 dni. Nowy atrament nie zepsuje się przez k6+3 tygodni.

Klej (Inteligencja)

Tę substancję należy przechowywać w szczelnym pojemniku, gdyż wystawiona na działanie powietrza może się zepsuć. Klej zasycha w ciągu k3 rund; po tym czasie do rozdzielenia sklejonych powierzchni (elementów) potrzebny jest test **Siły**, wykonywany z dodatnim modyfikatorem +1 – substancja w pełni utwardza się po upływie k6 tur. Zaschnięte wiązanie jest całkiem mocne – do zerwania konieczne jest wykonanie testu **Siły** z ujemnym modyfikatorem -2.

Ogień grecki (Inteligencja + zranienie)

Gorętszy i o wiele bardziej przylepny niż płonący olej, grecki ogień powoduje utratę 2k4+3 punktów **Żywotności** w czasie rundy. Zanurzenie w wodzie nie oznacza automatycznego zagaszenia tego płomienia. Przyjmujemy, że zanurzenie redukuje obrażenia o 6 punktów.

Nieznaczna zmiana formuły umożliwia produkcję tej substancji w znacznie groźniejszej wersji, którą można wykorzystać do pokrycia broni. Ogień grecki będzie płonął na ostrzu broni przez 1k6+1 rundę, powodując dodatkowe obrażenia (identyczne w skutkach jak magiczna właściwość *Atak płomieni*). Po wygaśnięciu ognia rzuć K6. Wynik 1 oznacza, że temperatura rozhartowała ostrze broni, wskutek czego nie da się jej właściwie naostrzyć. Od tej pory dany oręż zadaje o 1 punkt obrażeń mniej. Ten efekt jest stały, ale nie ma zastosowania w wypadku broni magicznych.

Kwas (Inteligencja -10% + zranienie)

Kwas można przygotować w różnym stężeniu – od stosunkowo słabych mieszanin, mogących zniszczyć jedynie wełnę lub sukno, do silniejszych i groźniejszych mikstur. Używana oszczędnie, buteleczka kwasu wystarcza na jakiś czas (na przykład do zniszczenia 6-8 średniej wielkości kłódek lub zamków). Pełna zawartość fiolki, wylana na żywą tkankę, może być bardzo groźna – zależy to od rodzaju kwasu. Jeśli osobie, niosącej buteleczkę kwasu, nie powiedzie się test *ryzyka* lub otrzyma trafienie krytyczne w korpus, musi wtedy wykonać test **Zręczności**. W przypadku nieudanego testu buteleczka tłucze się, a niosąca ją osoba otrzyma obrażenia zależne od rodzaju przenoszonego środka. Poniższa tabelka dotyczy jednej miarki.

Typ I W k6+1 rundę rozpuszcza 0.25 kg materii organicznej (istoty żywe tracą k6+3 punktów **Żywotności**)

Typ II Rozpuszcza w k3 rundy 0,5 kilograma materii organicznej i w k6 rund „przeżera" 150 gramów

słabszych metali (istoty żywe tracą k6+4 punktów **Żywotności**)

Typ III + 10 w tabeli Zranień. Rozpuszcza w k6 rund 250 gram materii organicznej, osłabia 250 gramów żelaza (istoty żywe tracą k6+5 punktów **Żywotności**)

Typ IV + 20 w tabeli Zranień. Rozpuszcza w k6+2 rundy 125 gramów żelaza istoty żywe tracą k6+6 punktów **Żywotności**)

Substancja dymna (Inteligencja + zranienie)

Substancja ta jest zwykle przechowywana w niewielkich garnkach lub urnach; przymocowany jest do nich lont, który trzeba podpalić przed użyciem pocisku. Bomba dymna, rzucona w stronę celu, w 50% przypadków rozbije się i będzie bezużyteczna (nie zadziała). Paląca się substancja wydziela (w promieniu 6 metrów) biało-szary, gęsty dym, utrzymujący się przez k6+1 rundę; dostrzeżenie czegokolwiek przesłoniętego oparem jest niemożliwe. Istoty znajdujące się w zasięgu dymu wykonują testy **WW** i **US** z ujemnym modyfikatorem -30%.

Istnieje również nieco bardziej skomplikowana (**Inteligencja** -10%) odmiana substancji dymnej, lecz jej koszt produkcji jest dwukrotnie wyższy. Są to dwie małe buteleczki z płynami, które po zmieszaniu wybuchają (stosunkowo głośne „bum"), a w wyniku ich wzajemnej reakcji powstaje niezbyt duża chmura dymu (o promieniu 4 metrów). Obie buteleczki są zazwyczaj połączone ze sobą woskiem, sznurkiem lub czymś podobnym – fiolki należy zbić w tym samym momencie i miejscu. Materiał ten jest jednak niezwykle niestabilny – osoba, której nie powiedzie się test *ryzyka* lub otrzyma trafienie krytyczne w korpus, musi wykonać udany test **Zręczności**, gdyż w przeciwnym wypadku buteleczki się stłuką. Wynik nieudanego testu należy sprawdzić w tabeli Zranień. Mimo wybuchowego charakteru, materiał ten nie nadaje się na skuteczną broń.

Rozpuszczanie w kwasie jest procesem, w którym ciała stałe (takie jak drewno, żelazo lub materia żywa) stają się płynne dzięki zanurzeniu ich w elementach, których nośnikiem jest widziany przez nas kwas. Uwaga! Teraz to zademonstruję!

Profesor Johan Witzenberg, Uniwersytet w Nuln

Papier błyskowy (Inteligencja)

To ulubione narzędzie magików. Rozdarty lub zgnieciony papier błyskowy wytwarza krótki błysk i wianuszek dymu. Nie zadaje żadnych obrażeń i nie jest w stanie zająć ogniem żadnych (poza najbardziej łatwopalnymi) materiałów. Można go jednak wykorzystać do odstraszenia niektórych zwierząt i istot nocnych. Aby skutecznie wykorzystać papier błyskowy na scenie, magik musi wykonać udany test *zwinnych palców*. Większość mieszkańców miast jest zbyt cwana, by uznać autora takiego pokazu za czarodzieja, ale sprytny magik może z łatwością nabrać wieśniaków.

Proszek oślepiający/wywołujący kichanie (Inteligencja)

Obie te substancje są bardzo podobne – zarówno w przygotowaniu, jak i w użyciu. Aby skutecznie użyć proszku, trzeba dmuchnąć 30 g substancji w twarz ofiary z odległości mniejszej niż metr lub rzucić co najmniej 60 gramów (jak broń rzucaną) z odległości do 3 metrów (można uniknąć ujemnych modyfikatorów stosując dmuchawkę i umiejętność *broń specjalna*). Istota będąca celem ataku może wykonać test **Inicjatywy**, by uniknąć zdążającej w jej kierunku chmury pyłu (skutków działania proszku). Test ten wykonywany jest z ujemnym modyfikatorem – 20, jeśli ofiara została zaskoczona.

Proszek oślepiający – Osoba poddana działaniu substancji nic nie widzi przez okres k3+1 rundy. Testy **WW** i **US** są wykonywane z modyfikatorami minus 40.

Proszek wywołujący kichanie – Osoba poddana działaniu substancji może wykonać test **Wt**, by powstrzymać kichanie. Jeśli test jest nieudany, ofiara donośnie kicha przez okres k3+1 rund (do wszystkich wykonywanych w tym czasie działań stosowany jest ujemny modyfikator -20).

Pochodnia bezdymna (Inteligencja)

Materiał ten jest przechowywany w dwóch oddzielnych pojemnikach – małej buteleczce (zawierającej niebieskawy płyn) i większej butelce (mieszczącej przezroczyste kryształki). Użytkownik musi przelać płyn z mniejszej buteleczki do większej i lekko potrząsnąć powstałą miksturą. Po upływie jednej rundy kryształki zaczną świecić słabym, zielonym światłem, nieco intensywniejszym od światła świecy. Kryształki świecą przez k3+1 turę. Kryształki można wykorzystać k6 razy, pod warunkiem, że każdorazowo doleje się do nich odpowiedniego płynu.

Proch (Inteligencja)

Proch to stosunkowo prosta mieszanina, sama w sobie nie mająca specjalnych zastosowań (być może poza wykorzystywaniem jej w charakterze usypywanego lontu lub składnika innych substancji). Istnieją trzy różne rodzaje prochu, a każdy z nich jest wykorzystywany w różnych rodzajach broni palnej: pistoletach i strzelbach, działach oraz bombach. Proch do strzelb i pistoletów jest najwyższej jakości, natomiast ten używany do wyrobu bomb jest najgorszy.

ZRANIENIA

Kiedy chemikowi, próbującemu przygotować jakąś niebezpieczną miksturę, nie powiedzie się test **Inteligencji**, wtedy należy zapoznać się z poniższą tabelą. Choć z wyżej opisanych substancji jedynie trzy mogą być groźne, MG może zadecydować, że produkcja jakiejkolwiek innej (mieszaniny) w warunkach innych niż laboratoryjne może wiązać się z ryzykiem zranienia.

A oto skutki nieostrożnego eksperymentowania.

Test nieudany o 1-20% *Duszący gaz*. Chemik musi wykonać test **Inicjatywy**, gdyż w przeciwnym wypadku rozchoruje się na k6 Tur. Do wszystkich cech stosowany jest ujemny modyfikator -10.

Test nieudany o 21-35% *Ochhh! Moje oczy!* Chemik musi wykonać udany test **Inicjatywy**, gdyż w przeciwnym wypadku oślepnie na k6 godzin. Jeśli wynik testu będzie nieudany o 30 lub więcej procent, wtedy konieczne jest również wykonanie udanego testu **Wytrzymałości**, gdyż w przeciwnym razie ślepota jest stała.

Test nieudany o 36-50% *Straszliwe oparzenia*. Chemik zostaje ochlapany żrącymi płynami, powodującymi utratę k6+3 punktów **Żywotności** w losowo określonej lokacji ciała. Oparzenia pozostawią straszne blizny, jeśli natychmiast nie zajmie się nimi chirurg. Tego rodzaju obrażenia na którymś z ramion obniżają o 5% **Zręczność** (na stałe), a oparzenia twarzy wymagają wykonania udanego testu **Inicjatywy**, gdyż w przeciwnym wypadku ofiara zostanie oślepiona (patrz wyżej), tracąc na zawsze 5 punktów **Ogłady**.

Test nieudany o 51% lub więce *BUUUM!* Silna eksplozja zadaje chemikowi 2k6+4 punkty obrażeń. Wykonując udany test **Inicjatywy**, udaje mu się zmniejszyć otrzymane obrażenia do połowy.

Jeśli po podgrzaniu palnikiem tego roztworu fosforu zmieni on kolor na jasnoniebieski, to uczyniłeś to zbyt szybko. Masz wtedy jakieś pięć uderzeń serca na wyrzucenie go za okno.

Mistrz Alchemik Adolphus Bormann do swego czeladnika, godzinę przed Wielkim Pożarem Altdorfu

TESTY I PROCEDURY

Oprócz produkowania wielu przydatnych substancji w laboratorium, wyszkolony chemik może wykonywać przydatne testy – zarówno w domu, jak i w warunkach polowych. Proste analizy, w rodzaju testu kwasowości Litmusa, wymagają jedynie minimalnego wyposażenia, choć określenie rodzaju minerału na podstawie badania rudy wymaga co najmniej alembiku lub retorty, palnika i kilku podstawowych narzędzi. Każda próba zidentyfikowania magicznego eliksiru lub innej, skomplikowanej substancji, musi być wykonywana w dobrze wyposażonym laboratorium.

Doświadczony chemik pracuje zawsze na niewielkiej próbce nieznanej materii; robi tak zarówno dlatego, by zminimalizować ryzyko, jak i po to, aby w razie niefortunnego wypadku stracić jak najmniej materiału. W przypadku magicznych eliksirów próbka ta musi być równa co najmniej jednej czwartej objętości całego materiału. Po przebadaniu można ją połączyć z resztą substancji. Jeśli jednak w czasie badania próbka zostanie zniszczona, moc eliksiru zostanie zmniejszona (lub ulegnie całkowitemu zanikowi). W zależności od decyzji Mistrza Gry może on nawet nabrać nieprzewidzianych (być może niebezpiecznych...) właściwości. Co dokładnie chemik może dowiedzieć się po przebadaniu próbki, zależy od decyzji MG; należy przyjąć, że informacje o eliksirach i innych substancjach egzotycznych powinny pozostać co najmniej enigmatyczne.

Chemik może też próbować wyizolować i wyodrębnić składniki z jakichś mikstur lub mieszanin. Najpowszechniejszym zadaniem tego rodzaju jest ekstrakcja minerału z rudy, co jest nieco bardziej czaso– i pracochłonne niż prosta próba identyfikacji. W ciągu dnia pracy chemik może wydzielić 250 gramów danego minerału (0.5 kg jeśli posiada umiejętność *metalurgia*). Liczby te odnoszą się do pojedynczego chemika, pracującego w dobrze wyposażonym laboratorium. W większej pracowni, wyposażonej w doskonały sprzęt, można wyodrębnić znacznie większe ilości materiału.

W poniższej tabeli podano szanse udanego wykonania określonej czynności lub analizy. Odnosi się one do jednego chemika, pracującego we własnym laboratorium. Wynik rzutu powinien zostać obniżony nawet o 20%, jeśli dana próba jest wykonywana w niesprzyjających warunkach (np. w lochu) lub wyposażenie chemika jest niewystarczające.

1. Test Litmusa: **Inteligencja** + 10
2. Zlokalizowanie/Identyfikacja rudy: **Inteligencja** – 10 (**Inteligencja** +10, jeśli badający posiada umiejętność *górnictwo*)
3. Wyodrębnienie minerału z rudy: **Inteligencja** – 10 (**Inteligencja** +10, jeśli badający posiada umiejętność *metalurgia*)
4. Analiza prostej substancji: **Inteligencja**
5. Analiza skomplikowanej substancji: **Inteligencja** + 10 + zranienie
6. Analiza substancji magicznej: **Inteligencja** -20 (niepowodzenie o 30% i więcej oznacza zniszczenie próbki)

FACHOWE NARZĘDZIA: ZESTAW MAŁY CHEMIK

Chemik próbujący wyprodukować jakąś substancję (miksturę, eliksir itp.) musi mieć dostęp do właściwych urządzeń. Nie oznacza to oczywiście, że zawsze potrzebuje bogato wyposażonego laboratorium, pełnego bulgoczących retort i błyszczących szkieł. Do jego celów odpowiednie będzie każde dobrze oświetlone, spokojne pomieszczenie. Laboratorium można by nawet zainstalować w pokoju zajazdu, jeśli – rzecz jasna – nie poinformuje się o tym właściciela. Ponieważ nikt nie chce, by dach jego domu wyleciał w powietrze, właściciele nieruchomości przejawiają niezrozumiały brak zapału w stosunku do prób dokonywania naukowych odkryć w zaciszu ich domostw.

Dobre wyposażenie laboratorium chemicznego powinno zawierać każdy z niżej wyliczonych przedmiotów, czasem jednak ich wielkość i liczba różni się dość znacznie pomiędzy sobą. Pomimo iż rozmiary sprzętu pozwalają przenosić go z miejsca na miejsce (powinny wystarczyć do tego dwa duże kufry), szkło musi być bardzo starannie opakowane. Nawet najmniejsze pęknięcie alembika może w przyszłości spowodować wybuch!

1. **Piecyk** (o pojemności mniej więcej pół litra): 2 ZK
2. **Moździerz z tłuczkiem**: 12 ZK
3. **Waga**:15-30 ZK (tania waga obniża szansę powodzenia eksperymentu o 5%)
4. **Szczypce**: 8 ZK
5. **Butelka** (o pojemności pół litra):50/-
6. **Palnik**: 9 ZK
7. **Alembik** (zamknięte urządzenie destylacyjne): 10 ZK
8. **Retorta** (urządzenie destylacyjne): 5 ZK
9. **Piecyk metalurgiczny** (do oczyszczania rud): 5-20 ZK (w zależności od rozmiarów)
10. **Wyposażenie z dmuchanego szkła** (kolby, menzurki, zlewki itp.): 50 ZK

DOBRY DOKTOR...

Gregor Lakenschnoz jest Bohaterem Niezależnym, którego MG może podsunąć drużynie w chwili, kiedy jej członkowie zechcą nabyć jakieś substancje chemiczne. Jeśli awanturnicy znajdą akurat w jakimś dużym mieście, to prawdopodobnie będą mogli wybierać pomiędzy kilkoma alchemikami. Niestety, członkowie gildii mają tendencję do zbytniego zawyżania cen swoich usług; ponieważ łowcy przygód zazwyczaj liczą się z każdą sztuką złota, więc Gregor może być tym, czego poszukują.

Gregor Lakenschnoz (lub doktor Lakenschnoz, jak lubi, by go nazywać) jest bardzo dobrym chemikiem, który wiele nauczył się z katastrofalnych pomyłek, jakie popełnił na początku swojej kariery. Piętnaście lat temu Gregor był studentem (bardzo kiepskim) Uniwersytetu Medycznego w Nuln; jego zamożnych rodziców stać było na utrzymywanie syna. Zawsze

chcieli mieć w rodzinie lekarza, więc przymykali oczy na słabe wyniki swego jedynaka.

– Któregoś dnia coś wybuchnie ci prosto w twarz – nauczyciel farmacji zawsze krytykował Gregora za brak dokładności pomiarów wagowych. Skąd wiedział, że tak się rzeczywiście stanie? Wybuch poharatał policzki i całkowicie zniszczył nos Gregora, pozostawiając w twarzy młodzieńca ohydną, śluzowatą dziurę (Lakenschnoz zazwyczaj przesłania ją zmodyfikowaną przepaską na oko, ale jeśli chce kogoś zastraszyć, to nie przejmuje się takimi subtelnościami).

Po długim pobycie w uniwersyteckim szpitalu Gregor zdecydował, że powróci do domu w poszukiwaniu bezpieczniejszej pracy. Niestety, jego ojciec stracił właśnie ostatnio dużą sumę pieniędzy w jakimś niepewnym interesie, a jeszcze więcej był winien kilku podejrzanym osobnikom. Gregor zdał sobie sprawę, że nigdy nie zostanie lekarzem. Młodzieniec szybko zbudował sobie w domu laboratorium; tym razem prowadził swe eksperymenty z dużą ostrożnością. Bardzo szybko zorientował się, że pewne substancje, choć niebezpieczne w przygotowaniu, mogą przynieść olbrzymi zysk.

Choć jego laboratorium przynosiło dobre zyski, to jednak nie udało mu się zdobyć takiej sumy, która zadowoliłaby „partnerów" jego ojca. Pewnego wieczoru jego ukochany, stary ojciec wyszedł na kufelek i nigdy nie wrócił. Następnego dnia w domu Gregora zjawiła się grupa bandziorów, którzy poinformowali go, że od tej pory będzie pracował dla ich szefa. Gregor i jego matka mieli przenieść się do herszta bandy.

W ciągu kilku tygodni niewolniczej pracy, wykonywanej w piwnicy dworu (nie wolno mu było opuszczać tego miejsca), w Gregorze narastało pragnienie zemsty. Jego matka, wciąż piękna kobieta, wbrew swej woli została kochanką Szefa. Syn widywał ją jedynie podczas wspólnych kolacji. Jej opowieści o występnych poczynaniach bandziora napełniały go żółcią bardziej jadowitą od siarki, którą wykorzystywał w swoich pracach. W końcu pewnego dnia matka nie pojawiła się na kolacji – Gregorowi powiedziano, że miała wypadek związany z pewnym oknem na czwartym piętrze domu.

To przepełniło czarę cierpliwości Gregora; wściekły mieszał i dolewał, destylował i mieszał ponownie. Wiedział, że nigdy nie uda mu się osobiście spotkać z Szefem, dlatego przygotował dla niego bardzo nieprzyjemną niespodziankę. Strażnicy podejrzliwie przyglądali się szaleńczej pracy Gregora, poza tym dostrzegli chyba w jego oczach błysk zemsty. Kiedy jego projekt miał się ku końcowi, do laboratorium wdarło się pół tuzina osiłków. Choć młodzieniec był mały i słaby, walczył z prawdziwą furią – pokój zamienił się w ruinę, pełną potłuczonego szkła i wymieszanych chemikaliów.

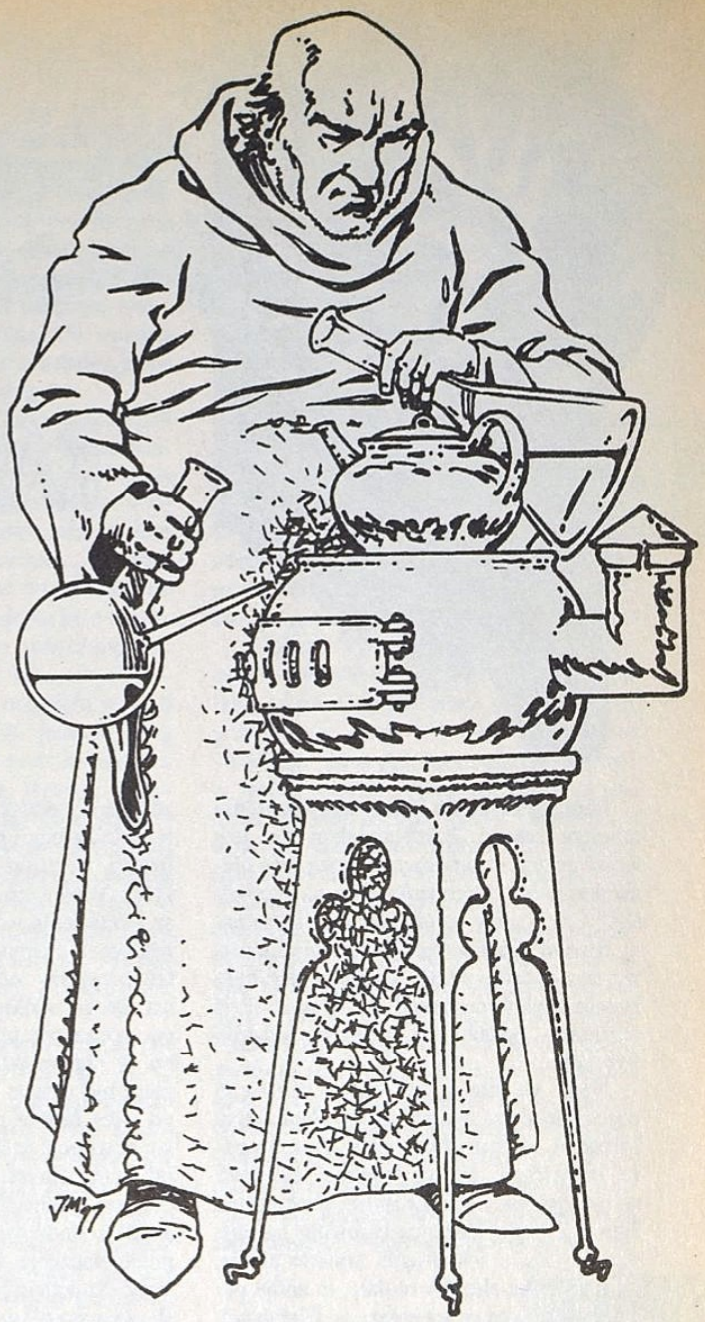
Do dzisiaj Gregor nie jest pewien, co spowodowało eksplozję. Pracował nad trującym gazem, który nie powinien być wybuchowy, ale po zmieszaniu tych wszystkich chemikaliów na podłodze... kto wie, jaka zaszła reakcja? Lakenschnoz przypomina sobie tylko, że wyczołgał się z płonącego domu i ostatkiem sił uciekł w ciemności nocy.

Obecnie Gregor jest kimś w rodzaju wędrownego handlarza. Przemieszcza się z miasta do miasta, ustawia swój sklepik w zajeździe, namiocie lub czasami sprzedaje swój towar prosto z wozu, po czym jedzie dalej, zawsze wyglądając depczącego mu po piętach pościgu. Lakenschnoz wie, że wybuch – choć potężny – nie zabił Szefa. Tamtej nocy Gregor uczynił sobie potężnego wroga. Chemik i jego prześladowca w ciągu minionych lat spotykali się wielokrotnie, lecz Gregor nigdy nie rozpoznał swej *nemesis* – Szefa widział zresztą tylko raz, wkrótce po porwaniu matki.

W ciągu minionych lat Gregor udoskonalił swój warsztat, stając się w swym fachu równie sprawny, jak każdy alchemik; niestety, jest też nieco szalony. Lakenschnoz cierpi na coś w rodzaju manii prześladowczej, wszędzie wokół siebie wietrząc niebezpieczeństwo. Gregor często porusza się w przebraniu, zazwyczaj lekarza (posiada w końcu pewną wiedzę medyczną), ale wiadomo, że czasami udaje kupca, uczonego lub nawet czarodzieja.

Gregor Lakenschnoz, szarlatan, były wędrowny handlarz, były aptekarz

Wzrost: 160 cm. Waga: 55 kg
Oczy: szare Włosy: brązowe (nieliczne)
Wiek: 36



Znaki szczególne: Liczne blizny na obu policzkach, brak nosa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	38	3	5	9	52	1	43	23	56	30	36	21

Umiejętności: *czytanie/pisanie; leczenie ran; sekretny język – klasyczny; farmacja; zielarstwo; szacowanie; targowanie się; szósty zmysł; charakteryzacja; błyskotliwość; zwinne palce; urok osobisty; aktorstwo.*

Przedmioty:

koń i kryty wóz; k6 części każdego elementu wyposażenia laboratorium; k6-1 każdego rodzaju substancji chemicznych (opisanych w tym artykule); kusza i 14 bełtów; sztylet; 250 ZK; ubrania, wykorzystywane do różnych przebrań; k6 tomów traktatów alchemicznych i medycznych; 2k6 buteleczek z lekami; przynajmniej tygodniowy zapas żywności;

WERSJA KASPERA GHOSTLINGA

CZĘŚĆ 2

Miłosz

Ilustracje: Piotr Wyskok

Położyłem się do łóżka, lecz długo nie mogłem zasnąć. Zastanawiałem się, czy wciąż jestem obserwowany przez owe niezwykłe istoty, które spotkałem na wysypisku? Czy o mnie pamiętają? Czy służą pani Hwood? Zadawałem sobie całe mnóstwo tego rodzaju pytań, a wiele z nich było zupełnie niedorzecznych i – jak to dziś oceniam – podszytych zwykłym, ludzkim strachem.

Nagle wydało mi się, że coś dziwnego poruszyło się za oknem! Spojrzałem w tym kierunku, ale nie dostrzegłem niczego poza bujającymi się na wietrze konarami wielkiego buka, który rósł tuż obok domu. Zimne światło księżyca rysowało na szybie i firanach ich długie, smukłe cienie, a rozpędzone chmury otulały, to znów odsłaniały lśniącą twarz księżyca. Cienie wątłych palców gałęzi pojawiały się, to znów znikały na ścianie... pojawiały się i znikały... Zasnąłem.

Pamiętam ów sen, zbyt był wyrazisty i koszmarny, by o nim kiedykolwiek zapomnieć. Widziałem mglisty poranek w gospodarstwie na wzgórzu. Przed drzwi dużego drewnianego domu wyszedł młody człowiek w kraciastej koszuli i wytartych dżinsach. Nie pytaj mnie skąd, przyjacielu, ale wiedziałem, kto to był. Wiedziałem od samego początku, że to był Robin Hwood.

Stanął przed progiem i nabrał w płuca głęboki haust powietrza. Potem uniósł w górę obie ręce i przeciągnął się, zaciskając pięści. Po jego twarzy przewinął się grymas porannego rozleniwienia. I oto z zaciśniętych dłoni mężczyzny nagle popłynęła krew. Dwie leniwe, rubinowe strugi spłynęły w kierunku barków, plamiąc wygnieciony kołnierz koszuli. Mężczyzna zdawał się jednak tego nie widzieć: opuścił ręce do twarzy i przetarł oczy. Na jego policzku pozostał rozmazany, czerwony kleks. Wąska struga popłynęła wzdłuż nosa i dotarła do warg. Oblizał się – jego język płonął ciemną, gęstniejącą czerwienią. Otworzywszy oczy, splunął zawartością ust. Długie włókno skrzepu wylało się spomiędzy szczęk, krew opadła na ziemię i zaraz w nią wsiąkła, choć grunt przed progiem był mocno ubity. W tym momencie po całej farmie poniósł się nieludzki jęk, wręcz szloch, który – zdawało się – docierał aż do samych fundamentów domu. Ponura pieśń wiła się w powietrzu jak wyciągnięty z wody węgorz, a dziwne, niezrozumiałe poczucie winy jęło wypełniać me serce. Szukałem jej źródła, ale we śnie myśli wymykały się spod kontroli rozumu, tworząc jakąś własną, wysublimowaną całość. Wreszcie cały obraz zniknął i przebłyski innego koszmaru, jeszcze bardziej przerażającego, jęły atakować mój skołowany umysł. Małe, ludzkie płody, powiązane ze sobą splotem śliniących się pępowin. Rozdarty kobiecy brzuch. Płacz. Kajdany przeszywające głowę niemowlęcia. Wyjałowiona z potomstwa brzemienna kobieta. Jeszcze dziś, drogi Joachimie, chwyta mnie trwoga na wspomnienie wszystkich tych bluźnierstw. Kiedy wreszcie się obudziłem, spocony, w pokoju rozświetlonym blaskiem wschodzącego słońca, zdało mi się, iż jestem bardziej zmęczony niż wprzódy, toteż opadłszy bez sił na poduszkę przespałem jeszcze kilka godzin.

Koszmar już się nie powtórzył.

Obudziła mnie pani Teddyheny informując, że minęła godzina dziesiąta. W chwilę później podała mi śniadanie oraz gazetę. Możesz sobie chyba wyobrazić, kochany Joachimie, jak ciężkie myśli dręczyły mój umysł tego przedpołudnia. Udałem tylko zainteresowanie jedzeniem, a kiedy moja gospodyni opuściła sypialnię, znów jąłem analizować wszystkie posiadane informacje.

Nie dość, że zwykłe, jak wciąż mniemałem, policyjne nieporozumienie przerodziło się w nadludzki koszmar, to ze zgrozą spostrzegłem, iż ktoś coraz skuteczniej kontroluje moje poczynania. Przyznam Ci się, przyjacielu, iż byłem wtedy o krok od samobójstwa. Postaw się, Joachimie, na moim miejscu, a zapewniam, że dojdziesz do podobnej konkluzji. Brakowało mi jakiegokolwiek punktu odniesienia, kogoś, kto mógłby choć trochę rozjaśnić mi całą tę niewesołą sytuację. Czy pragnąłem zbyt wiele?

Przeżycia minionej nocy na tyle głęboko wryły się w mą pamięć, że postanowiłem podjąć inny trop: Hwood i jego farma. Robin jednakże już nie żył, pozostawała mi więc tylko pani Marion Hwood. Była mym jedynym „punktem zaczepienia", dlatego też postanowiłem wynająć gdzieś samochód i udać się do niej bezzwłocznie.

Nadgryzałem właśnie śniadanie (jadłem niewiele – tyle tylko, by nie sprawić przykrości pani Teddyheny) i przeglądałem gazetę, gdy nagle – stało się... Kęs grzanki utkwił mi w gardle i przez moment zapragnąłem, by tam na zawsze pozostał, dławiąc mnie i ostatecznie uwalniając od koszmarnego przedstawienia, w którym byłem marionetką.

Na drugiej stronie gazety widniała niewielka informacja, że pani Marion Hwood została odnaleziona poprzedniego dnia wieczorem w swoim domu. Kobieta powiesiła się, zostawiając list pożegnalny, w którym wybaczała mordercy swego syna popełnioną przezeń zbrodnię.

Przepadła i ta marna resztka nadziei. Nie próbując nawet zebrać myśli wstałem i, nie siląc się na uprzejmości, pożegnałem zdziwionych państwa Teddyhenych. Przeżycia ostatnich dni zupełnie zmieniły mój umysł – zamiast mózgu miałem ciężki, gorący kamień, niezdolny już do logicznego rozumowania. Szedłem więc ulicą w kierunku stacji, nie będąc pewnym, czy wsiądę do nadjeżdżającego pociągu, czy też może rzucę się pod koła rozpędzonej lokomotywy.

Usiadłem na peronowej ławce i obserwowałem przechadzających się w pobliżu ludzi.

Nie myślałem o niczym.

Przed budynek stacji wyszedł jakiś pracownik kolei i, mrużąc oczy przed słońcem, przeciągnął się. Wlepiłem wzrok w jego zaciśnięte pięści i nawet zdziwiłem się nieco, że jego palce nadal pozostawały suche.

W tym właśnie momencie przez mój ociężały, uśpiony umysł przemknęła pierwsza iskra irytacji, wręcz czystej złości. Odezwała się we mnie ambicja, której zawdzięczałem swoją sławę w szkole i potem na uniwersytecie. Ambicja, drogi Joachimie, to wspaniałe słowo! Nie mogłem dać się pokonać! Można zniszczyć mnie fizycznie, ale nikt nie zmusi mnie do ucieczki z podkulonym ogonem! Poczucie własnej wartości rosło we mnie, karmiąc się dotychczasowymi niepowodzeniami, wykiełkowało w mocny pień i zakorzeniło się głęboko w mej duszy. Nigdy na tarczy, zawsze z nią!

Poderwałem się z ławki, wiedząc już, co robić dalej. W pierwszej kolejności zadzwoniłem do Backfields, by dowiedzieć się, ile jeszcze pozostało mi czasu. Rozprawa miała się odbyć następnego dnia po południu. Pociąg do Backfields odchodził przed wieczorem, dysponowałem więc niemal całym dniem czasu na odwiedzenie miejsca z mojego snu – farmy Robina Hwooda.

Już pierwsza z zagadniętych osób wskazała mi wzgórze za miastem twierdząc, że na jego szczycie znajduje się stara farma, na której mieszkał ów zamordowany nieszczęśnik Robin Hwood. Zapytałem też o samą farmę, lecz, wedle słów mego rozmówcy, nie różniła się ona niczym od innych tego typu zagród. Od dworca dzieliło mnie do wzgórza pół godziny drogi, a potem jeszcze kwadrans, by wdrapać się na sam szczyt. Byłem pewny siebie. Chciałem za wszelką ceną rozwiązać tę zagadkę – nawet za cenę życia!

Wreszcie dotarłem na miejsce. Pośród krzewów i wysokiej trawy, w otoczeniu martwego, jesiennego lasu stały trzy budowle. Pomimo swego niezłomnego postanowienia zadrżałem w duchu, gdyż tę właśnie okolicę widziałem we śnie poprzedniej nocy. Była tam niewielka stodoła, jednopiętrowy dom mieszkalny i dziwna konstrukcja, której przeznaczenia domyśliłem się od razu. Musiał być to prymitywny, drewniany szyb wiertniczy, zbudowany na kształt zbitego z żerdzi, kilkumetrowej wysokości szałasu, zapewne z żelaznym wiertłem zawieszonym w środku. Do wnętrza budowli prowadziły drewniane drzwi, zamknięte na zardzewiałą kłódkę.

Obejrzawszy stodołę, która okazała się być magazynem wszelkiego rodzaju żelastwa, ruszyłem w kierunku domu. Ponieważ drzwi były otwarte, wszedłem do środka i głośnym okrzykiem oznajmiłem swoją obecność. Wyglądało na to, że farma została już zajęta, gdyż w odpowiedzi na mój głos w drugim końcu hallu ktoś brzęknął jakimś metalowym przedmiotem. Krzyknąłem raz jeszcze, lecz nie doczekawszy się odpowiedzi, ruszyłem w głąb domu. Zatrzymałem się jednak przy pierwszych z brzegu drzwiach, zapukałem i, nacisnąwszy mosiężną klamkę, wszedłem ostrożnie do pomieszczenia. Była to kuchnia. Wszędzie walały się stare garnki i talerze z resztkami jedzenia, cuchnęło mdlącym smrodem zgnilizny. Nie było tu jednak nikogo, toteż domyśliłem się, że dźwięk, jaki usłyszałem, musiały spowodować uciekające szczury, przepłoszone odgłosem moich kroków.

Nie będę Ci teraz opisywał, kochany Joachimie, jak to zwiedziłem cały dom, ostrożnie zaglądając do każdego pomieszczenia. Dość powiedzieć, że nie znalazłem nic godnego uwagi ani w bibliotece, ani w galerii obrazów na piętrze, ani też na strychu, buszując pośród starych skrzyń.

Koszmar rozpoczął się na nowo dopiero wtedy, gdy zszedłem do piwnicy. Tu, pomiędzy zwałami szmat, wśród szczurów, umykających przed światłem przezornie zabranej przeze mnie latarki, odnalazłem rozrąbaną ścianę i zerwane piwniczne stemple. Za warstwą cegieł i kamieni widniał mroczny, ziejący chłodną wilgocią otwór. Nie miałem pojęcia, co mogło znajdować się w tej czeluści, ale musiałem ją spenetrować, jeśli nie chciałem stracić do reszty swej wewnętrznej dumy, jeśli nie chciałem ulec koszmarowi, przyczajonemu na dnie mego umysłu...

Przeszedłem zatem na drugą stronę wyrwy, by znaleźć się oto w wąskim, wydrążonym w ziemi tunelu. Krok za krokiem posuwałem się powoli do przodu, aż zagrodziły mi drogę wielkie, drewniane drzwi. Pchnąłem je delikatnie – ustąpiły zupełnie bez oporu. Zachęcony tym niewielkim sukcesem, otworzyłem je na oścież i zaświeciłem latarką w nieogarnione otchłanie mroku. W wąskim snopie światła zaczęło materializować się przede mną niewielkie pomieszczenie. Była to obskurna jama; jej strop i podłoże miały kształt trójkąta. Na przeciwległej ścianie dostrzegłem przejście do następnego korytarza, a ponieważ miejsce to okazało się zupełnie puste, ruszyłem dalej przed siebie.

Po kilku krokach znów natknąłem się na drzwi, te posiadały jednak mosiężne okucia i zawiasy. Pod mym naporem wrota ustąpiły, lekko tylko skrzypiąc. Zaświeciłem latarką do wnętrza kolejnego, identycznego – jak się okazało – pomieszczenia. I znów w ścianie naprzeciw zamajaczył kontur kolejnego korytarza. W pierwszym momencie jama wydała mi się pusta, jak i poprzednie, ale gdy przekroczyłem próg, okazało się, że ściana po mojej lewej stronie delikatnie odbija światło latarki. Ruszyłem w tym kierunku i znalazłem wbudowane w nią wielkie, sinoniebieskie lustro.

Spojrzawszy wprost na lekko opalizującą taflę zwierciadła poczułem jakby chwilową lekkość duszy, przez moment myśli przepływały przez mą głowę bezładnie i szybko... Za szybą, która okazała się być w rzeczywistości ścianą wielkiego akwarium, ujrzałem okropny obraz: pani Teddyheny, powiązana łańcuchami i dławiąca się otaczającym ją płynem, rzucała się w przedśmiertnych konwulsjach, by nagle otworzyć oczy i spojrzeć na mnie błagalnym wzrokiem. Działałem szybko, Joachimie. Odnalazłem w kieszeni masywny zegarek na grubym, skórzanym pasku, i uzbroiwszy się weń niczym w kastet, dwakroć uderzyłem pięścią w szatańskie szkło. Lecz metal odbił się od niego, nie pozostawiając nawet najmniejszej rysy. Jeszcze kilka razy ponawiałem tego rodzaju próby, bezsilnie obserwując cierpienia nieszczęsnej. Spodziewam się, że owo dziwne szkło oparłoby się nie tylko siekierze, ale

i kuli karabinowej! Ja jednak nie ustawałem w swych wysiłkach. Kolejny raz zamierzyłem się do ciosu, wierząc już chyba tylko w cud – rozbicie lśniącej tafli wydawało się niemożliwością! Jednakże moją obolałą, porozbijaną od ciągłych uderzeń dłoń ogarnęło naraz miłe, delikatne ciepło. Nie mogłem uwierzyć własnym oczom – ręka aż po łokieć zanurzyła się we wnętrzu szklanej tafli!

Powoli rozprostowałem palce, by ze zgrozą stwierdzić, iż każdy ruch, jaki wykonuję dłonią zagłębioną w szkle... częściowo pozbawia ją skóry! Tkanka pękała jak stary papier, obnażając ścięgna i mięśnie, a krew wyciekała z niej grubymi smugami na wszystkie strony, jakby nie istniała siła grawitacji. Nagle straszliwy ból przeszył moje ramię. Spróbowałem wyrwać je z pułapki, lecz me wysiłki nie zdały się na nic. Wtem od góry owego akwarium, po drugiej stronie tafli, zaczął spływać w kierunku mej krwawiącej dłoni jakiś dziwny kształt, przypominający wyglądem pełzający, wypreparowany mózg, opatrzony krótkimi, koślawymi mackami. I wtedy właśnie pojąłem w całości zjawisko, którego byłem świadkiem. Owo „lustro" było żywym organizmem jakiejś bluźnierczej istoty, która zwabiła mnie tu, prosto w pułapkę! Raz jeszcze rozpaczliwie szarpnąłem się do tyłu, z wielkim trudem wyrywając na zewnątrz mą rękę, niemal do szczętu odartą z mięśni, skóry i ścięgien. Była całkowicie bezwładna i bezużyteczna (wiesz dobrze, drogi Joachimie, że stan ten trwa do dziś). Szkło znów stało się przejrzyste, a po jego drugiej stronie znów jęła szarpać się idealna iluzja pani Teddyheny. Ja jednak odwróciłem się i usiadłem na ziemi, po czym przeszukałem swe kieszenie w poszukiwaniu czegokolwiek, co mogłoby nadawać się do opatrzenia rany – znalazłem bawełnianą chustkę i kilka kartek z notatkami. Z początku chciałem włożyć je z powrotem, ale nagle przyszło mi na myśl, iż gdzieś już słyszałem o lustrze!

Jak zapewne dobrze pamiętasz, Joachimie, na dnie skrzyni odnalazłem krótki wierszyk. Jak dotąd nie przypisywałem mu żadnego związku ze sprawą, lecz teraz jego funkcja stała się dla mnie oczywista. Był wskazówką – niestety, dla mnie już zbędną. Ponieważ jednak zawierał i inne wersy, nie tylko ten o zwierciadle, spodziewałem się, poniekąd słusznie, że jeszcze może mi się przydać. Opatrzyłem rękę i ruszyłem w głąb następnego korytarza.

Dlaczego? – zapytasz, Joachimie. Dlaczego poszedłem dalej? Otóż im bardziej cierpiałem, tym większa ogarniała mnie złość i przekora. Nazwij to, jak chcesz, ja jednak nie miałem wtedy innego zamierzenia, jak dotrzeć do końca tego koszmarnego tunelu.

Po kilkunastu krokach znów natknąłem się na drzwi. W tych tutaj niewiele pozostało już drewnianych elementów; były niemal całkowicie okute mosiądzem i ustąpiły z wielkim oporem.

Zaoszczędzę Ci niepotrzebnego zdenerwowania, Joachimie – to pomieszczenie było puste. Jednakże przyciągnęło mą uwagę coś zgoła innego, a mianowicie sam kształt komnat i korytarzy. Wszystkie pomieszczenia były trójkątne, a korytarze lekko zakręcały – zdało mi się, że chodzę w kółko. Wyrysowałem na kartce domniemany plan mej dotychczasowej wędrówki, a dzięki podstawowej znajomości geometrii już wkrótce wiedziałem, gdzie się znajduję.

Kopię rysunku, jaki wtedy sporządziłem, znajdziesz, drogi Joachimie, na następnej stronie tego listu. Jak widzisz, szedłem niemal po obwodzie wielkiego pentagramu. Wtedy jeszcze były to przypuszczenia, lecz dziś jestem pewien słuszności mych wniosków.

Spoglądając na rysunek spodziewałem się, że w swojej wędrówce natknę się jeszcze na przynajmniej dwie komnaty.

Na pierwsze drzwi natknąłem się już po chwili marszu następnym korytarzem. Były to ciężkie, mosiężne wrota i ledwo je otworzyłem, angażując wszystkie pozostałe mi jeszcze siły. Pomyślałem wtedy, że jeśli pójdzie tak dalej, to następna (ostatnia?) przeszkoda nie zostanie już przeze mnie pokonana.

Spodziewałem się znowu ujrzeć pustą komnatę i ruszyłem niemal machinalnie w kierunku następnego korytarza. Lecz wtem zatrzymał mnie... płacz dziecka. Odwróciłem się i spostrzegłem niemowlę, leżące obok dziecięcego łóżeczka. Uboga filcowa derka leżała tuż obok, a dziecko żałośnie kwiliło z zimna. Miałem właśnie podejść, unieść je i przykryć derką, gdy przypomniał mi się wierszyk. Sięgnąłem do notatek i przeczytałem go uważnie. Nie było tam jednak wzmianki o niemowlęciu, a jeśli stała za tym jakaś matka, to być może chodziło jej o to, by zaopiekować się tym opuszczonym malcem.

Zbliżyłem się do dziecka i powoli wyciągnąłem rękę w jego kierunku. Drżałem. Pochyliłem twarz nad malcem, a wtedy kropla potu oderwała się od mego czoła. Natychmiast po tym skóra niemowlęcia zszarzała i na spotkanie lecącej kropli wystrzelił wielki, zakrzywiony szpon, rozbryzgując ją w powietrzu.

Zarzuciłem derkę na owo straszliwe stworzenie i oddaliłem się pośpiesznie, ścigany cichym, bezradnym kwileniem.

Ruszyłem dalej, wzdłuż ostatniego korytarza. Latarka zaczęła szwankować i świeciła coraz słabiej. Dotarłem w końcu do ostatniej jamy. Nie było tu żadnej przeszkody – drewniane drzwi ustąpiły bez oporu. Gdy przekroczyłem próg, usłyszałem za sobą dziwny chrzęst, odwróciłem się i ujrzałem coś, czego ujrzeć wcześniej nie miałem prawa, znajdowało się bowiem za drzwiami. Teraz zaś byłem świadkiem, jak z wolna, na razie bezgłośnie zaczyna poruszać się mosiężne wahadło wielkiego zegara, bujając się w nienaturalnym rytmie z lewa na prawo.

Prawie wszystkie fragmenty układanki zaczęły do siebie pasować.

Tyk – tyk, tyk – tyk...

Patrzyłem przez chwilę na pracę starego mechanizmu, a potem rozejrzałem się po ostatniej komnacie. Były tu jeszcze jedne drzwi, bogato zdobione w pentagramy i motywy roślinne.

Tyk – tyk, tyk – tyk...

Zbliżyłem się do nich...

Tyk – tyk, tyk – tyk...

...i zasłuchałem w pracę zegara. Nagle wszystko straciło swą wartość. Życie, śmierć, mój przyjaciel Kasper...

W głębi pomieszczenia, obok tykającego wciąż zegara – jego dźwięk słyszałem nadzwyczaj wyraźnie – zamajaczyła postać smukłej, pięknej kobiety. Zbliżyła się do mnie i pogładziła mą twarz ciepłą, gładką jak jedwab dłonią, szepcząc: „Musisz mi pomóc, rozumiesz?"

Pomyślałem, że to chyba sen, muszę wyrwać się z tego koszmaru!!

Kobieta przytrzymała mnie delikatnie, acz stanowczo.

– Nie obudzisz się, póki nie zechcę – szepnęła słodko. – Musisz mi pomóc. Zaszedłeś już tak daleko, nie możesz się teraz poddać. Nie chcesz się poddawać, prawda?

Rzeczywiście nie chciałem

– Nie przekraczaj następnych drzwi. Nie wolno ci – ta wiedza zabija. Wróć na górę i podnieś wiertło.

Zbyt wiele sprzecznych uczuć targało mym umysłem. Czy była to kolejna pułapka? Kim była ta piękna kobieta? Co z nią ma wspólnego jakieś wiertło?

– Chcesz wiedzieć zbyt wiele, człowieczku – czytała moje myśli. – Wiem, że nie spełnisz mojej prośby, jeśli nie wyjaśnię ci tego, czego byłeś świadkiem przez ostatnie dni. Słuchaj zatem i nie pytaj o nic więcej.

Mówiła spokojnie i powoli, ale czułem, jak wielki afekt zawarty jest w każdym jej słowie. Że być może ogranicza ją ludzka składnia, że lepiej wypowiedziałaby się w jakimś własnym, przynależnym jej rasie języku. Starała się jednak mówić jasno i składnie, a ja, drogi Joachimie, wierzyłem jej!

– Za tymi drzwiami jest moje prawdziwe ciało. Wśród istot mego gatunku samica trafia się bardzo rzadko, a jeszcze rzadziej ma możność urodzenia młodych. Ja jestem brzemienna. Uwięziono mnie, gdy nosiłam w sobie nowe życie. Jednak pewnego dnia dwóch ludzi przerwało Pieczęć stalowym wiertłem i zbudziłam się ze snu – mogłam działać. Myślałam, że jestem wolna. Ruszyłam z miejsca po tysiącach lat bezruchu, lecz nagle wiertło poszło dalej i przebiło moje ciało. Jestem matką, człowieku. Wiertło dostało się pomiędzy moje potomstwo i tam ugrzęzło. Każdy mój ruch mógł je zabić. – Nagle obraz mojego snu zafalował. Zbyt wiele wysiłku wkładała w jego stworzenie, a teraz rozpraszały ją zapewne tragiczne wspomnienia. – Prosiłam ludzi, by ostrożnie podnieśli wiertło, lecz oni wątpili w moją prawdziwość. Zabiłam więc jednego z nich, a drugiego jęłam przekonywać we śnie. Uciekł, lecz znalazłam go. Nikt nie będzie miał już z niego pożytku.

Potrzebowałam teraz kogoś innego. Cóż, byłeś to ty. Naprowadziłam cię na właściwą drogę... Dlaczego nie poprosiłam „psów" z wysypiska? Błagałam je o pomoc, a jedyne, co udało mi się uzyskać, to twoje życie. Nie mam nad nimi władzy, są zbyt starzy. Nawet moi pobratymcy nie mogą mi pomóc – trzeba wszak podnieść wiertło! Wiedziałam zaś, że ty tu przyjdziesz – prędzej czy później.

Na wszystkich, którzy mieliby tu dotrzeć, zastawiono pułapki, ale, na szczęście, przebrnąłeś przez prawie wszystkie. Ostatnią sama uruchomiłam.

Twój przyjaciel jest przypadkową ofiarą, ale mogę go uwolnić. Jednakże, na Drążącego Po Wsze Czasy, podnieś teraz wiertło, a odejdę w pokoju i nigdy już o mnie nie usłyszysz. Twój przyjaciel, oczywiście, będzie wolny od więzienia, a ty od chronometru.

– A co, jeśli tego nie zrobię? – powiedziałem szybciej niż pomyślałem.

– Zegar stanie. Kasper Ghostling zginie, ja poszukam kogoś innego.

Miała wszystkie atuty w ręku. Po co zatem mówiła mi to wszystko?

– Jak to? Nie pamiętasz swej determinacji, kiedy przekraczałeś ten próg? Za wszelką cenę chciałeś odpowiedzi. Gdybym ci jej nie udzieliła, nie uspokoiła twej dumy, poświęciłbyś zapewne swoje życie. Jesteś zbyt samolubny, ale ty nigdy nie będziesz matką... Tak, Marion Hwood także namówiłam do samobójstwa. Nie miała już nikogo, dla kogo mogłaby cierpieć na tym świecie.

Po tych słowach kobieta rozpłynęła się w powietrzu, a cały obraz zniknął i... ocknąłem się nagle, leżąc na ugniecionej ziemi, a nade mną wznosił się monument czarnego zegara, odliczającego kolejne sekundy mojej egzystencji.

Siedziałem i myślałem nad decyzją, jaką nieuchronnie musiałem podjąć, kiedy nagle posłyszałem szelest dobiegający zza drzwi – tych, których jeszcze nie otwierałem. Ciekawiło mnie jak naprawdę wygląda owa istota, a ciekawość jest zwykle silniejsza niż rozsądek. Powoli zbliżyłem się do drzwi i nagłym szarpnięciem otwarłem je na oścież.

Cała komnata rozbrzmiewała dudniącym, miarowym zawodzeniem. Wewnątrz, ocierając się o nierówne ściany, leniwie pulsowało wielkie, szare cielsko istoty tak obrzydliwej, że na wspomnienie powabnej formy, jaką dla mnie przybrała, zemdliło mnie. Mozolny oddech przemieszczał zarysy wnętrzności pod gładką jak błona skórą. W środek tej masy kłębiących się organów wbite było lśniące wiertło, a wokół rany, jaką utworzyło swym gwałtownym wtargnięciem, sterczały ochłapy porozrzucanych wnętrzności i zaschniętego śluzu.

Oczyma wyobraźni ujrzałem tę scenę: wirująca szaleńczo stal zagłębia się w miękkie, delikatne ciało, przebija kolejne organy... Wybiegłem, krztusząc się od obrzydliwego fetoru. Ledwie co widząc, jak pijany przemierzałem korytarze, nieomal instynktownie kierując się do wyjścia. Obrazy z koszmarnego snu wróciły, ze zwielokrotnioną siłą atakując mój na wpół oszalały umysł. Poszarpane niemowlęta. Rozerwany brzuch. Wszystko to pasowało! Na chwilę stałem się rozpaczającą matką, tracącą swoje dzieci. Byłem nią... Na Boga, Joachimie, byłem matką!

Gdy wypadłem na zewnątrz, słońce minęło już zenit. Opadłem na wilgotną ziemię i przeleżałem tak dłuższą chwilę, rozkoszując się ciepłem, zapachem trawy i delikatnymi muśnięciami wiatru. Zdziwisz się być może, ale znów trudno było mi uwierzyć w to, co przed chwilą przeżyłem.

Zastanawiałem się nad cierpieniem, które zadano owej dziwnej, piekielnej istocie, i jakie zadawała ona, by przynieść ulgę sobie. Myślałem o tym, że wszystkie istoty, niezależnie od skrajności ciała i umysłu, jakie je dzielą, pomimo odmiennego życia, pojęcia czasu i wartości, jakich przestrzegają, mają jednak wspólny cel i słabość: własne potomstwo. „Psy", które spotkałem na wysypisku, choć nie pomogły owej istocie, to jednak zmusiły mnie do tego, bym jej pomógł (ona wszak wspominała tylko o tym, że to za jej namową „psy" darowały mi życie). Pomyślałem wtedy, Joachimie, że miłość do potomstwa musi być znamienna dla całego naszego wszechświata, bez względu na to, jak koszmarne i obce nam istoty go zamieszkują.

Podszedłem do platformy i wyważyłem drzwi. Będąc w środku „szałasu" pociągnąłem dźwignię w górę i wiertło zaczęło wysuwać się z ziemi równym, powolnym tempem. Całe wzgórze zadrżało i po chwili słyszałem już tylko monotonne, podziemne dudnienie, stłumione odległością i grubą warstwą gruntu. Skała zaś na tym miejscu osiadła, miażdżąc wszystko pod sobą.

Drogi, szanowny, Joachimie. Nigdy już nie przydarzyło mi się nic równie nieprawdopodobnego. Kasperowi, którego rzeczywiście uniewinniono (dziwna to była rozprawa), nie powiedziałem nic. Ty i szanowna Twa małżonka jesteście więc jedynymi osobami, które znają mą opowieść. Dlaczego jej nie opowiadam? Nie jest to chyba najlepszy sposób na zdobycie sławy przez poważanego profesora geologii.

Wiesz co, drogi Joachimie? Nigdy jeszcze żadna wiedza nie wchodziła mi do głowy tak, jak ta. Zastanawiam się, czy to nie przypadkiem... Ale zapewne ty wiesz najlepiej.

Twój przyjaciel Robert

PS. Moje zaproszenie z poprzedniego listu jest jak najbardziej aktualne. Musisz zobaczyć mojego synka. Jest naprawdę przeuroczy – jak wszystkie dzieci. Do zobaczenia.

Artykuł z „Voice of Backfields":

BRUTALNY MORD W NASZYM MIASTECZKU

Wczoraj przy zbiegu Wet Street i Main Avenue dokonano straszliwego morderstwa. Zastrzelony tam został Robin Hwood, jedyny potomek znanej nam wszystkim wdowy po tragicznie zmarłym Marku – Marion Hwood.

Sprawność miejscowej policji zasługuje jednak na pochwałę. Schwytano już bowiem mordercę, choć dla dobra śledztwa jego tożsamość nie jest jeszcze podawana do publicznej wiadomości.

Policja prosi każdego, kto mógłby wnieść jakąkolwiek pomoc w rozwiązanie sprawy, o stawienie się na naszym posterunku. Anonimowość świadków zostanie utrzymana do czasu rozpoczęcia rozprawy sądowej przeciwko mordercy.

Mamy nadzieję, że ta odrażająca zbrodnia zostanie wyjaśniona wyjątkowo szybko, a winny będzie surowo i przykładnie ukarany. Profesjonalizm naszej policji zasługuje na pochwałę. Oby tak dalej, chłopcy!

List Robina Hwooda:

Kochana Mamo!

Przyjeżdżam. Wracam do domu. Nie mogę żyć sam.

A poza tym mam Ci coś ważnego do powiedzenia... Tak, muszę Ci teraz powiedzieć! Albo teraz, albo nigdy. Dłużej tego nie zniosę! Ona mnie zniszczy! Nie chcę robić tego co robię, a i nie chciałem tego, co już zrobiłem. Wierz mi, żałuję Pierra... Ale Ona nie chce słuchać! Jest bezbronna, a jednak nie mogę się od niej uwolnić...

Boję się, Mamo. Czy to jakaś choroba? Na dodatek jeszcze to cykanie. W całej głowie! We mnie całym!

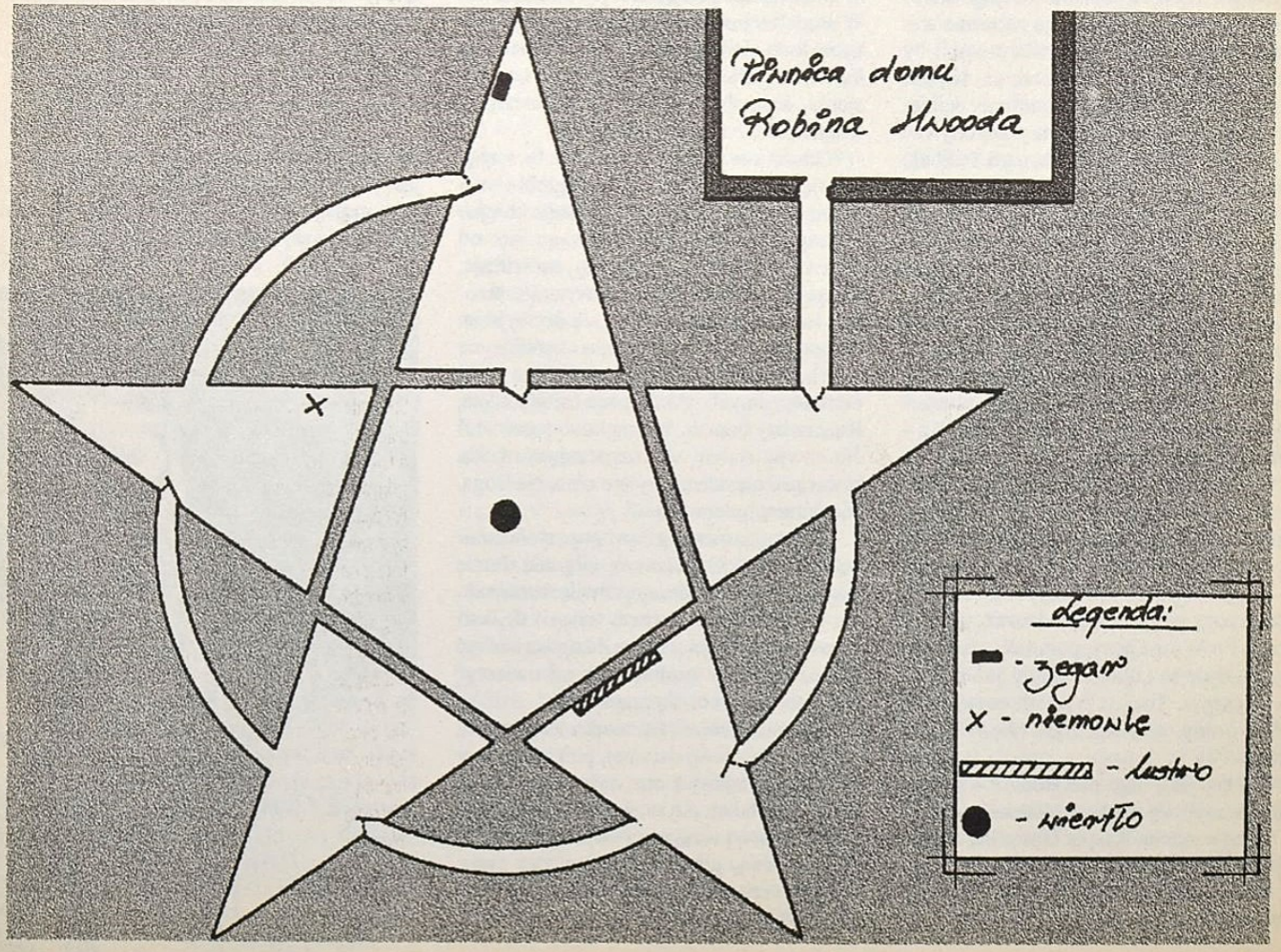
Mamo, zadecydowałem – przyjeżdżam. Jest godzina 19.48, kiedy piszę te słowa. Z miejsca się pakuję i wracam jutrzejszym pociągiem (chyba tym co zwykle, o 18.10). Kiedy otrzymasz list, może będę już z Tobą, więc piszę te słowa chyba tylko po to, by zająć swój czas. Jeśli zaś nigdy już się nie zobaczymy...

Nie chcę mieć z tym nic wspólnego. Wszystko, co tu mam, zostawiam tak jak stoi. Och, Mamo, gdyby można było cofnąć czas!

Do zobaczenia, Mamusiu. Będziemy znów razem chodzić na spacery i jeść ciastka "U Bena". Pamiętasz jeszcze swojego synka? Nigdy już Cię nie opuszczę! Kocham Cię.

Twój syn
Robert

Plan piwnicy domu Robina Hwooda:



ZEGAR

W przeszłość wzrok odwracam, mdłą mi była strugą,
co w meandrach intryg wiła się szemrając.
Przecie wszak nie było znowu jej tak długo
by odbierać mi ją, nadziei nie dając!

Daty dziś nie pomnę koszmaru owego,
co do końca życia stał mi się koszmarem.
Początkiem, pamiętam, wszystkiego był złego
błahy dość incydent ze starym zegarem.
Może nim opowiem co? i jak?, gdzie?, kiedy?,
i roztoczę życia wizje przekoszmarne,
Zegara historię wyłożę, bo wtedy
był on dla mnie tylko: stare pudło czarne.
Przedmiot ów po stryju w spadku otrzymałem.
Od śmierci starego zepsuty, nie chodził.
Ilekroć zaś ciotkę o związek pytałem,
mówiła, że lepiej niech mnie nie obchodzi.
Ja jednak rodową się chlubiąc zaletą,
co stopniem do piekła, jak gdzieś powiadają,
ten sekret uznając największą podnietą,
sam ciotkę błagałem prezenta jej dając.
Dziś wielce żałuję, żem tego wieczora
jak zwykle powracał do śmierci stryjowej,
bo winem rozmiękła i do gadki skora
zaczęła mi zdradzać sekrety rodowe.
Dziad był, mego stryja, wielkim samotnikiem,
nie mówi nic o nim księga rodu stara,
a przy tym i znanym w świecie podróżnikiem.
Hobby miał w podróżach i starych zegarach.
Wielką też posiadłość, na północy kraju,
a w niej znów zegarów trzy setki bez mała.
Gdy biły, to hałas docierał do raju.
A służba domowa nakręcać je miała.
Więc jeździł mój pradziad, zwiedzał obce kraje.
Widział ziemi wiele – zjechał świata ćwierci.
Chodziły zaś słuchy, że jemu się zdaje,
iż ciągłą podróżą może umknąć śmierci.
Zaczęło się zgoła banalnie, bo z rana
chłop idąc na pole pośród psiarni wycia,
mijając posiadłość dziada, swego pana,
nie słyszał zegarów porannego bicia.
Gdy zapukał – cisza, popchnął drzwi – otwarte.
Zajrzał więc do środka. Mroczno i nieswojo.
Wskazówki zegarów na godzinie czwartej,
A wahadła wszystkich razem w miejscu stoją.
Kroków znów postąpił: mroczne korytarze.
W dłoni czapkę lnianą gniotąc, wszedł do sieni
Aż nagle przeczucie obejrzeć się każe...
I zobaczył w mroku masę martwych cieni.
Poczuł, że przyrasta do miejsca gdzie stanął,
że zbyt umysł mały, by ten strach zrozumiał.
Wybiegł na powietrze i drogą tą samą
co przyszedł, powrócił tak szybko jak umiał.
Posłano depeszę do dziada w podróży,
o śmierci wszej służby, że „dziwny przypadek...
Wieczór odpowiedzią na telegram służy:
Że dziad także martwy, straszny miał wypadek.
Majątek sprzedano, by wyrównać długi.
Właściwie ten zamek za wiele był nie wart,
Część chłopi rozkradli, część rodzina, sługi,
stryjowi zaś przypadł wielki, czarny zegar.
Z mosiężnym wahadłem i skrzynią z hebanu,
stanął pośród holu stryjowego domu,
biciem zakłócając spokój jego stanu,
z początku nie przypadł do serca nikomu.
Każdego wieczora stryj sam z piętra schodził,
gdzie mieli sypialnię, wedle mej pamięci
i szedł poprzez parter w czerni snu powodzi,
by zegar przed nocą dziadowy nakręcić.
Dlaczego co nocy to robił? Nikt nie wie.
Nie pytał nikt o to, nic przecie w tym złego,
Jedynie gdzie znali odpowiedź, to w niebie,
wśród ludzi nie było zaś chyba takiego.
Aż nocy samotnej, wśród chłodnej jesieni,
stryj poszedł jak zwykle, na parter schodami,
a dalej jak co dzień w półmroku do sieni.
Służba wyjechała. Byli wtedy sami.
Ciotka sama leżąc, w ciemności alkowy,
na zgrzyt nakręcania nieziemski czekała.
Aż nagle usłyszy dziwny hałas nowy.
Czym mógł być – pomyśleć zaś wtedy nie śmiała.
Chwyciła za świecę i schodów skrzypieniem,
udała się na dół, serca rytmem bicia.
Przeczuciem nieśmiała, mrokiem i milczeniem,
Odnalazła stryja... trupem był bez życia.
W jednej dłoni świeca, w drugiej klucz zegara,
twarz jak nieludzkiego obraz przerażenia,
Do końca swój zegar nakręcić się starał,
ten zaś nad nim mroczny, niczym sługa cienia.
Zrazu po pogrzebie, pamiętam dokładnie,
spotkałem swą ciotkę, chciała zegar sprzedać.
Lubię wszak starocie, że wyglądał ładnie
powiedziałem, że go lepiej będzie mnie dać.
Jakże dziś żałuję bezmyślnego czynu,
po tym com już przeszedł i tym co przede mną,
czemuś mnie nie ostrzegł, Boży Wielki Synu?
Popatrz coś uczynił przez to teraz ze mną!
Wiem. Sam byłem głupi, historię wszak znałem.
Przez ciotkę mnie ostrzegłś. Lecz to było mało.
A choć przyznam, że się wtedy domyślałem,
nigdy, że tak straszne będzie, co się stało.
Wróciwszy do domu tejże samej nocy,
powziąłem już decyzję w zegara sprawie,
że uczynię wszystko co tylko w mej mocy,
bez względu na środki spadek ów naprawię!
Od razu nazajutrz, jak miałem to w planie,
z zegarem do majstra co koń, się udałem.
I wybacz bluźnierstwo mi, o Najwyższy Panie,
lecz schedę przeklętą w naprawę mu dałem.
"Usterka dość błaha" – zegarmistrz odpowie –
"sprężyna przerwana", że zaraz naprawi.
Lecz gdybym wiedział wtedy, dziś co wiem,
w warsztacie za skarby bym go nie zostawił.
Kiedy mistrz w zapleczu wziął się za robotę,
sam jeden zostałem w mrocznej izbie starej.
Wspominając ową sytuację potem,
myślę żem był głupcem, iż nie uciekałem.
Siedząc pośród starych na ścianie zegarów,
wsłuchując się w równy marsz ich nieuchronny,
symbol przemijania pośród życia żarów,
słuchać ich na wieki chyba byłem skłonny.
Wszystkie jednocześnie, w całym mym umyśle,
jak armia zagłady jednogłośne w czynie,
Wydawało mi się, że wcale nie myślę
że sam świat to zegar, że w nim wszystko płynie.
Że zegary pędzą siłę prącą świata,
że gdy wszystkie staną – system Boży stanie,
że wahadło proste, co w dwie strony lata,
leży u podstawy świata tego, na dnie.
Wrócił mój złoczyńca. Zegar był gotowy.
Chętnie zapłaciłem i podziękowałem.
Trapion wątpliwością (czym był wtedy zdrowy?)
o tę jednomyślność wszystkich zapytałem.
Uśmiechnął się majster: "Rzecz to przecie znana,
że kiedy zegary wiszą w kupie, wicie,
być może zasługą to naszego Pana,
że synchronizują swój takt całkowicie".
Dziwny to fenomen...
Do domu wróciłem.
Zegar zajął miejsce obok łoża mego,
zaraz też wieczorem kluczem nakręciłem.
Nieświadom był jeszcze com narobił złego.
Bogu dziś dziękuję za to ostrzeżenie,
choć mi się obsesją stało do dni końca,
przyniosło je ze sobą w nocy przebudzenie:
coś w mroku jaśniało niczym tarcza słońca.
Odwrócić się bałem, myśleć nawet, ruszyć,
czymże była owa moc szatańska blada.
Resztką przytomności w przerażonej duszy,
doszedłem wnet skąd to światło pada.
Powoli spojrzałem, dławiąc świst oddechu
który wyrwał mi się z płuc już zdjętych trwogą
zabrzmiało to w ciszy jak sapnięcie miechu,
zgasło nagle światło, nieprzychylne Bogom.
Sam znów byłem w mroku. Ciszy i zwątpieniu.
Odwróciłem głowę, gdzie się blask zaznaczył,
lecz nic tam nie było, tylko ku zdziwieniu,
kontur mi zegara w mroku zamajaczył.
Serca mego bicie werblem uszy dźgało,
Wobec czego światło to szatańskie zbledło?
Nagle sam odkryłem. Wierzyć się nie chciało:
takt wahadła w mroku i serca to jedno!
Zjednał się on ze mną jakby ze swym bratem,
traktując me tętno jako współrytm bicia.
I nagle pojąłem kto był stryja katem,
że zegara sprawność jest mi siłą życia.
Pojąłem dlaczego troską był darzony,
tak dbano o wytwór ów zła nadludzkiego,
że musiał co wieczór być znów nakręcony,
by właściciel ujrzał świt dnia następnego.
Ta prawda wstrząsnęła mym ciałem złym dreszczem,
a umysł wyparłszy się prawdy przyjęcia,
nie wierząc w bluźnierstwo opierał się jeszcze;
by strach swój opisać brakło mu pojęcia.
Poczułem, że pocę się zimną wilgocią,
że w sen ów nie wierzę, że brak tu praw Boga,
lecz gdzieś w głębi duszy, mnożona stokrocią
rosła wewnątrz dziwna, nadludzka aż trwoga.
Spojrzałem na skrzynię, wahadło miarowo
bujało się wolno, kreśląc łuk uśmiechu,
a rytm identyczny wstrząsał moją głową,
jednym metrum: zegar, serce, takt oddechu.
Pamiętam, z początku, do Boga wołałem,
by zwrócił mi spokój lub wstrzymał bieg czasu.
Lecz z czasem znów... tylko się przyzwyczajałem,
wychodzić też z domu, do miasta, do lasu.
Ileż mi to mi dało godzin kontemplacji,
a życie swe toczę, wszak nic się nie stało,
i każdy jest w takiej co ja sytuacji,
bo daty swej śmierci nigdy się nie znało.
Ten zegar mi kazał nacieszyć się światem,
jak stryj podróżuję i owym się cieszę,
takt ów mi wahadła stał się czynu batem,
widzę upływ czasu, lecz się tym nie peszę.
Wręcz przeciwnie jeszcze, wszystko kiedyś przejdzie.
Nie wsłuchuję się w ciszę: a czy zegar bije?
Nie czekam swej śmierci, wszak i tak nadejdzie.
Zegar bije – żyję!? Nie! Bije, bo żyję!

Drugi wiersz znaleziony w piwnicy „Sklepu z zabawkami"

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „MAG – Arka Din", ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „Clown" Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓				✓
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Paneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓					
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Centrum Gier „BARD", Radom, ul. Kilińskiego 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Centrum Gier „BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Szeherezada, Tomex ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	
Sklep „Tomba", tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Księgarnia „Suplement", ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	
PPUH „MAWA", tel. (046)8554338 96-300 Żyrardów, Ossowskiego 25/6 (sklep: ul. 1-go maja 37c)	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓		✓	✓	✓			✓	✓		✓					
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	
Księgarnia DANIEL, tel. 203758 ul. Chrobrego 9, 66-400 Gorzów e-mail: Daniel@shaco.pl	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				
Sklep BASTION, tel. 362215 wew. 12 ul. Obozowa 85, Dzielnicowy Ośr. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓			✓
Księgarnia „Hobby", ul. Wały Dwernickiego 11 (Biznes Centrum paw. 37) 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	
Sklep CENTRUM GIER, ul. Igielna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Księgarnia „Debiut", tel. 6102608 ul. Grochowska 210/212 paw. 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓

TOP TEN

KULT

WYDANIE JEDENASTE
nieustającego konkursu dla miłośników gier karcianych

Tak wielkich zmian na liście nie było od niepamiętnych czasów! Alakhai Przebiegły odzyskał pierwsze miejsce, a do pierwszej dziesiątki zdołało się wepchnąć aż siedem nowości. Już wkrótce zapowiada się jeszcze większe zamieszanie, gdyż na rynek wchodzi Dark Eden i na liście zaczną się pojawiać karty z tej gry.

Nagrodę za trafnie wytypowaną nowość otrzymuje tym razem Krzysztof Druździk ze SZCZYTNEJ. Przy pomocy jednej z tajnych organizacji Bractwa (zwanej przez naiwnych Polską Pocztą) prześlemy mu talię do gry Dark Eden: Mroczny Raj!

1

Alakhai Przebiegły

Dark Legion Strikes Back

2

Kardynał Durand

Zdegradowany na proboszcza.

3

Ten, Którego Nie Powinno Się Nazywać

Chodzą słuchy, że podobno nazywa się Wituś.

4

Przenośna Mina

Kto zrobił taką głupią minę?

5

Sorry
Przepraszam, czy tu biją?

6

T-32 „Wilczy Pazur"

Wersja luksusowa: ABS, centralny zamek, napęd na trzy lufy...

SIEDEM NOWOŚCI !!!

9

Piaskowy Jeździec

Przyrodni brat Jeźdźca Bez Głowy

7

Tajna Kwatera

Dobre miejsce na otworzenie agencji towarzyskiej.

8

Jądro Światłości

Jedno jądro światłości nie czyni.

10

Handlarz Narkotyków

Ciekawe jak daleko można zajechać na prochach?

Copyright © 1995 Target Games AB. All Rights Reserved.

W IMIENIU DEMIURGA

Maciej Kocuj

Małe co nieco na temat taktyki gry w Kult

Gra karciana Kult zyskuje sobie w naszym kraju coraz większą popularność. W przeciągu ostatnich trzech miesięcy odbyło się już kilka niewielkich turniejów. Wkrótce rozpoczną się też eliminacje do Mistrzostw Polski (bliższych szczegółów dowiadujcie się w sklepach, w których zaopatrujecie się w karty do Kultu). Gra karciana Kult posiada wiele atutów – dosłownie i w przenośni. Dzięki oryginalnym projektom kart ma niepowtarzalną, mroczną atmosferę. Na uwagę zasługują też nowatorskie i niespotykane nigdzie indziej zasady rozgrywki. Oczywiście daleko jeszcze Kultowi do popularności Żołnierza Zagłady, ale być może już wkrótce...

Póki co, warto przekroczyć granicę Iluzji i przyjrzeć się niektórym tajnikom tej gry.

GAMBIT PIONKÓW

Tylko dzieciaki z dzielnicy znały prawdę. Całe Red Hill już dawno zostałoby opanowane przez potwory gnieżdżące się w starej, nieczynnej od dwudziestu lat stacji pomp przy Trzeciej Alei. Tak, z pewnością zostałoby opanowane, gdyby nie Norman – bezdomny narkoman włóczący się po zaułkach południowej części dzielnicy. Wszystkie dzieciaki doskonale wiedziały, że to właśnie jego boją się potwory, że to właśnie on ma w sobie moc, która potrafi je powstrzymać. Norman od kilku już lat nie miał prawie żadnego kontaktu z rzeczywistością. Zdechłby dawno temu, gdyby nie dzieciaki, które regularnie dostarczały mu jedzenie i narkotyki. Nie miał pojęcia dlaczego to robiły, ale ponieważ mu to nie przeszkadzało, więc się nad tym nie zastanawiał. Kilka dni temu prawie zadusił się na śmierć własnymi wymiocinami i dzieciaki zrozumiały, że Norman nie będzie żył wiecznie. Wybrały spośród siebie dwóch najodważniejszych dziesięciolatków. Mieli oni zostać uczniami Normana i za jakiś czas zająć jego miejsce.

Już pierwsza dawka heroiny otworzyła im oczy na prawdziwy świat.

Wśród większości graczy panuje przeświadczenie, że Pionki są najsłabszym ogniwem każdej talii. Przeświadczenie owo wynika z faktu, że wartość bojowa tych Istot jest dość niska, a specjalne zdolności, którymi dysponują, nie są na pierwszy rzut oka zbyt ciekawe. Jednak w pewnych okolicznościach to właśnie Pionki mogą zadecydować o zwycięstwie lub porażce któregoś z Archontów lub Aniołów Śmierci.

Przyjrzyjmy się jednemu ze słabszych Pionków Snów – Studentowi. W swojej turze można zastąpić go innym Pionkiem z ręki, nie zwracając uwagi na kolory i wskaźniki Stacji. I niby na co komu taka zdolność? Przecież w Kulcie nie ma nic prostszego niż wystawienie Pionka – nie są do tego potrzebne żadne specjalne zdolności. Ale, ale, spójrzcie na Papę Beauchampsa. Ten Pionek jest potężniejszy od większości Razydów i Liktorów, lecz wystawiając go musimy mieć kontrolę nad trzema Różami i dwoma Oczami. W normalnych warunkach wystawienie tej karty z pewnością drogo by nas kosztowało – tylko dzięki niepozornemu Studentowi możemy Papę Beauchampsa wprowadzić do gry za darmo i bez żadnych kłopotów.

Niezwykle ciekawą zdolność posiada jeden z Pionków Namiętności – Tajny Agent. Można go wyłożyć w dowolnym Mistycznym Krzyżu. Wprawdzie kontrolę nad Agentem przejmuje przeciwnik, ale w dalszym ciągu może on dla nas podkradać *żetony ludu*. Piorunujący efekt może dać połączenie dwóch Tajnych Agentów i dwóch Ziem Niczyich. Przy pomocy tych czterech kart można zablokować przeciwnikowi całą jego Obsadę! Coś takiego w praktyce pozbawia go możliwości zwycięstwa...

Duże możliwości może nam dać wprowadzenie do gry jednego z Pionków Szaleństwa – Ważniaka. Dopóki przebywa on w naszym Mistycznym Krzyżu, możemy ciągnąć kart z talii i mieć ich na ręku do dziesięciu sztuk. Oczywiście łatwo dojść do wniosku, że przeciwnik zabije nam od razu Ważniaka, bo ma on słabą wartość bojową i dlatego nie warto go w ogóle wkładać do talii. Ale tak naprawdę wystarczy trochę pokombinować i okaże się, że można skutecznie ochraniać tego Pionka przez dłuższy czas. Możesz na przykład dołączyć do niego Femme Fatale, w odpowiedniej chwili użyć Szabasu lub Dziury w Niebie, albo zwyczajnie zwiększyć jego wartość bojową przy pomocy Pistoletu Maszynowego, Karabinu Automatycznego czy też wpływu o nazwie Gruboskórny.

Główną zaletą Pionków jest łatwość, z jaką można wprowadzać je

do gry. Część z nich nadaje się do talii ofensywnych (dostają plusy do WB w momencie ataku), a część do talii defensywnych (ich WB zwiększa się przy obronie lub po prostu nie mogą być atakowane). Myślę, że w każdej talii powinno znaleźć się miejsce dla jakiegoś Pionka.

ODPYCHANIE ŻETONÓW LUDU.

Z każdą minutą atmosfera w tłumie stawała się coraz bardziej nerwowa. Ludzi wciąż przybywało. Stojący na podwyższeniu mężczyzna w szarym kapturze skupiał na sobie uwagę zebranych, przyciągał ich do siebie jak magnes. Jego donośny, niski głos przetaczał się nad głowami zebranych.

– Nie możecie dać sobą manipulować! Nie pozwólcie, by ktoś decydował o tym, co macie robić!

Ze wszystkich stron rozlegały się pomruki aprobaty. Gdzieś z tyłu jakiś staruszek parsknął śmiechem.

– Hej, ludzie. Czy nie widzicie, że to właśnie on wami manipuluje?

Nikt jednak nie zwracał na niego uwagi. Chwilę później tłum ruszył za mężczyzną w szarym kapturze, a staruszek został przypadkowo stratowany.

Podczas rozgrywki każdy z graczy wielokrotnie uzyskuje kontrolę nad dodatkowym kolorem odpychając któryś z posiadanych przez siebie *żetonów ludu*. Początkujący gracze starają się zwykle cofać żetony z Piasty lub ze Sceny. Pozornie wydaje się to być korzystnym działaniem, gdyż dzięki temu nie zmniejsza się ilość *żetonów ludu* znajdujących się w Mistycznym Krzyżu. Doświadczony gracz powinien jednak wiedzieć, że w większości przypadków bardziej opłaca się odpychać *żetony* znajdujące się w Obsadzie.

Na przykład jeżeli w poprzedniej turze któraś z naszych, znajdujących się w Obsadzie, Istot zdobyła w walce *żeton ludu*, to możemy odepchnąć go na samym początku nowej tury. Zyskamy w ten sposób kontrolę nad dodatkowym, wybranym przez siebie kolorem i w praktyce nic na tym nie stracimy, gdyż chwilę później, w fazie werbowania, *żeton ludu* ponownie powróci na naszą Istotę. W podobny sposób możemy postąpić, gdy po zakończeniu fazy przyciągania pozostaną nam w Obsadzie jakieś *żetony ludu*. Oczywiście działanie takie jest najkorzystniejsze wtedy, gdy mamy w naszej talii Kethera lub Thaumiela (dzięki nim werbowanie *żetonów* następuje **przed** ich przyciąganiem). Jednakże również w taliach innych Archontów i Aniołów Śmierci metoda ta przynosi pożądane rezultaty.

Dobrym przykładem będzie tu manewr z wykorzystaniem Agitatora. Po zakończeniu fazy przyciągania używamy karty Agitatora i przenosimy *żeton ludu* z Obsady Mistycznego Krzyża przeciwnika na dostępnego członka naszej Obsady. Następnie odpychamy ten *żeton* i uzyskujemy kontrolę nad dodatkowym kolorem. Chwilę potem przechodzimy do fazy werbowania i żeton znów powraca do naszej Obsady. W ten prosty sposób zyskaliśmy kontrolę nad dodatkowym kolorem, odebraliśmy przeciwnikowi *żeton ludu* i zachowaliśmy go we własnym Mistycznym Krzyżu.

Zwykle opłaca się też odepchnąć *żeton* z najsłabszej Istoty. Dzięki temu nie tylko zyskamy kontrolę nad dodatkowym kolorem, ale i pozbawimy przeciwników możliwości zdobycia w łatwy sposób *żetonu ludu* poprzez zaatakowanie najsłabszego ogniwa naszego Mistycznego Krzyża.

PRAWDZIWA POTĘGA MAGII

Koncert skończył się nagle. Trzy tysiące fanów, czteroosobowa kapela rockowa i ekipy techniczne– wszyscy zniknęli w przeciągu jednej sekundy. W opustoszałej sali rozległ się wysoki pisk sprzęgniętej aparatury nagłaśniającej. Niepozorny, mały człowieczek stał obok -n sceny i rozglądał się wokół, przerażony.

– Co ja zrobiłem? Co ja narobiłem? – mamrotał niewyraźnie, obgryzając do krwi paznokcie. Nie mógł sobie darować, że połasił się na ten nędzny plik banknotów, który spoczywał teraz w jego kieszeni. A wszystko wydawało się tak proste i błahe. Miał tylko podłączyć do jednego z głośników kawałek białego kabla. Właśnie, co z kablem? Trzeba sprawdzić dokąd prowadzi! Mężczyzna ruszył chwiejnym krokiem w kierunku głośników. Idąc wzdłuż kabla dotarł pod scenę. Drugi koniec białego przewodu tkwił w mosiężnym naczyniu, wypełnionym jakąś fioletową cieczą. Mały człowieczek padł na kolana wstrząsany paroksyzmami histerycznego śmiechu.

Czary są w grze Kult jedną z najpotężniejszych kategorii kart. Nie da się jednak ukryć, że korzystanie z nich jest bardzo trudne i skomplikowane. Dzieje się tak dlatego, że do ich rzucania potrzebna jest kontrola nad wieloma różnorodnymi kolorami, a dodatkowo trzeba posiadać w swym Mistycznym Krzyżu jakiegoś maga – ta karta musi leżeć koszulką do dołu. Jeżeli karta maga jest odwrócona, to nie może on rzucać czarów. Najbardziej opłaca się wkładać czary do talii Togariniego i Tipharetha; każda istota znajdująca się w Mistycznym Krzyżu któregoś z nich automatycznie staje się magiem.

Zacznijmy od najbardziej popularnych czarów. Mam tu na myśli Drogę Przez Sen, Drogę Przez Obłęd, Drogę Przez Hades i Drogę Przez Czas i Przestrzeń. Gracze używają ich przeważnie po to, aby zwolnić miejsce w Obsadzie przesuwając gdzieś indziej którąś z zawadzających istot. Można jednak użyć tych czarów w bardziej korzystniejszy sposób. Na początek wystawiamy w Obsadzie którąś z istot mogących posiadać większą ilość *żetonów ludu*. Może być to na przykład Armia Umęczonych, Serafin, Dziennikarz lub Purgatow. Następnie przez kilka tur werbujemy na nią *żetony ludu*, a potem przesuwamy ją z Obsady do Sceny wraz z całym „dobytkiem". Możemy w ten sposób zaoszczędzić kilka tur gry. Warto pamiętać, że istnieje takie zaklęcie jak Więzy Krwi, dzięki któremu możemy sprawić, że istota znajdująca się pod działaniem tego czaru może posiadać dowolną ilość *żetonów ludu*. Działanie podobne do czarów typu „droga" ma czar Przeniesienie. Jest on jednak o tyle lepszy, że można przy jego pomocy przesuwać także miejsca (a więc na przykład wypełnioną żetonami Kostnicę).

Do przesuwania Istot w Mistycznym Krzyżu służy również Wir. Pamiętaj, że przy jego pomocy można w prosty sposób zabić dwie Istoty na Scenie bądź w Obsadzie przeciwnika.

KULT

ODPOWIEDZI NA PYTANIA CZĘŚĆ II

Bryan Winter
tłumaczenie: Jacek Brzeziński

Karty dołączone

Należy pamiętać o tym, że karty, które zostają dołączone do innych, często tracą swój oryginalny status i zdolności. Na przykład FEMME FATALE może zostać dołączona do innego Pionka. Gdy to się stanie, przestaje być kartą bazową, a staje się dołączoną. Karty dołączone nie mogą przechowywać *żetonów ludności*, atakować ani być atakowane (chyba że zasady na konkretnych kartach mówią inaczej).

Innym przykładem tego rodzaju karty jest MANIFESTOS. Jeśli MANIFESTOS pokona Pionka w walce, ów Pionek zostaje dołączony do karty MANIFESTOSA, a jego WB jest dodawana do WB MANIFESTOSA. Załóżmy, że w swym Mistycznym Krzyżu posiadasz PROSTYTUTKĘ i MANIFESTOSA. Decydujesz się zaatakować PROSTYTUTKĘ MANIFESTOSEM, aby dołączyć ją do niego. Te karty mają równe WB, więc musiałbyś wykorzystać jakieś Polecenia lub inne efekty, by twoja akcja była udana. Przypuśćmy jednak, że PROSTYTUTKA została pokonana. Karta ta jest dołączana do MANIFESTOSA, więc jego WB wynosi teraz 6. Musisz pamiętać, że PROSTYTUTKA nie jest już kartą bazową, lecz kartą dołączoną do innej. Oznacza to, że nie może ona przechowywać *żetonów ludności* (z powodu jej obecności MANIFESTOS też nie może przechowywać żadnych dodatkowych *żetonów*). PROSTYTUTKA nie może atakować ani być atakowana, a jej zdolność specjalna (+3 do WB przeciw Pionkom) nie jest dłużej wykorzystywana (nie przechodzi na rzecz MANIFESTOSA). W tej chwili jej jedyną funkcją jest zwiększanie WB MANIFESTOSA o 3 punkty.

Korzystanie z Rzeczy i zdolności specjalnych

Korzystanie z Rzeczy i zdolności specjalnych jest zawsze opcjonalne (gracz może, ale nie musi wykonywać tego rodzaju działań). Nie musisz np. używać podczas walki posiadanego przez twą Istotę KARABINU AUTOMATYCZNEGO – ale masz taką możliwość.

Kolejność działań

W Kulcie, w przeciwieństwie do innych gier karcianych, nie można cofać już wykonanych działań. Jeśli zagrywasz kartę lub wykorzystujesz opisany na niej efekt, działanie to ma miejsce natychmiast, zanim stanie się cokolwiek innego. Jedyną rzeczą, którą można zrobić w tej sytuacji, to wykorzystać inny efekt, który bezpośrednio wpłynie na aktualny przebieg akcji.

Zasadę te wyjaśniamy na kilku poniższych przykładach:

PIEKIELNY GŁÓD jest kartą Wpływów – jeśli zostanie dołączony do Istoty, to musi ona przez cały czas posiadać *żeton ludności*, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie odrzucona. Oczywiście najlepiej jest zagrać tę kartę tak, żeby dołączyć ją do istoty, która nie ma *żetonu ludności*, dzięki czemu zostanie ona natychmiast odrzucona. Załóżmy, że masz w Obsadzie NAUCZYCIELA bez *żetonu ludności*. Wywieram na niego Wpływ, dołączając do niego PIEKIELNY GŁÓD. Nie możesz w tym momencie *odepchnąć żetonu ludności* na NAUCZYCIELA, żeby go ocalić, ponieważ nie jest to akcja, która bezpośrednio wpływa na to, co się dzieje. Mógłbyś, na przykład, zagrać BRAK WIARY, dzięki któremu moja karta Wpływów nie zadziałałaby. Jest to dopuszczalne, ponieważ BRAK WIARY bezpośrednio dotyczy karty, którą zagrałem. Nie możesz zagrać karty, która przeniesie NAUCZYCIELA na Stację, na której nie można wyłożyć PIEKIELNEGO GŁODU, ponieważ nie ma to nic wspólnego z tym, co się dzieje.

Musisz pamiętać, że wszystko dzieje się natychmiast, chyba że możesz zrobić coś, co zatrzyma akcję lub wpłynie na jej przebieg. Nie możesz przerwać akcji, działając wstecz.

Wedle zasad, wszyscy gracze mogą zareagować na każde, najbardziej nawet elementarne działanie. Gra może toczyć się szybko, lecz ważne jest, żeby gracze mieli szansę odpowiedzieć na każdą akcję, jaka ma miejsce w trakcie rozgrywki.

Oto kolejny przykład. MUCHA W SMOLE jest kartą, którą możesz zagrać w dowolnym momencie, chcąc żeby któryś graczy stracił kontrolę nad jednym ze swych kolorów do końca aktualnej tury. Najlepiej używać jej po tym, gdy ktoś wykona *odepchnięcie*, ponieważ oczywiste jest, że potrzebuje wtedy określonego koloru. Jednakże nie możesz zaczekać i zobaczyć, co gracz zrobi z tym kolorem i dopiero wtedy użyć MUCHY W SMOLE. Gdy jego karta zostanie zagrana, będzie już za późno! MUCHA W SMOLE nie jest kartą, która wpływa na kartę właśnie zagraną – może wpłynąć na kolor, zanim zostanie on użyty.

Gra może toczyć się następująco:

Gracz 1: *Odpycham żeton ludu*, aby otrzymać czaszkę. Czy chcesz odpowiedzieć na moją akcję?

Gracz 2: Tak! Zagrywam MUCHĘ W SMOLE. Kontrolujesz jedną czaszkę mniej!

Gracz 1: Dobrze, *odpycham* jeszcze jeden *żeton*, żeby otrzymać czaszkę. Czy chcesz coś teraz zrobić?

Gracz 2: Ha! Mam jeszcze jedną MUCHĘ W SMOLE. Kontrolujesz jedną czaszkę mniej.

Gracz 1: Oj, miałem nadzieję, że zachowam tę kartę na później, ale nie mogę jeszcze raz *odpychać*. Zagrywam SORRY. Twoja MUCHA W SMOLE nie działa i jest odrzucana. Moje *odepchnięcie* wciąż działa.

Gracz 2: Nie tak szybko! Też mam SORRY! Zagrywam je na twoje SORRY! Moja MUCHA W SMOLE wciąż działa!

Gracz 1: Ok, nie mogę zagrać mojej karty. Ale i tak wygram!

Gra nie mogła jednak toczyć się tak:

Gracz 1: *Odpycham żeton ludu*, aby otrzymać czaszkę. Czy chcesz odpowiedzieć na moją akcję?

Gracz 2: Jeszcze nie.

Gracz 1: Dobrze, mam cztery czaszki, więc wpływam na WETERANA i dołączam do niego MIOTACZ OGNIA.

Gracz 2: Czekaj! Zanim to się stanie, zagrywam MUCHĘ W SMOLE, żeby odjąć ci jedną czaszkę.

Widzisz różnicę? W pierwszym przykładzie możesz dokonywać przypuszczeń, podejmować ryzyko i zgadywać. W drugim – po prostu reagujesz, dlatego ten sposób gry jest w Kulcie niedopuszczalny (w przeciwieństwie do innych gier karcianych, np. Magic: The Gathering).

I kolejny przykład.

Mój ANTON TEPTOW (WB=6) nie posiada *żetonu ludności*. Atakuje twojego ARTYSTĘ (WB=3) z *żetonem*. Przypuśćmy, że TEPTOW wygra. Czy możesz coś zrobić, żeby zachować *żeton*?

Odpowiedź zależy od tego, kiedy będziesz chciał podjąć jakieś działania. Jedyną chwilą, kiedy możesz przesunąć *żeton*, jest modyfikacja wartości bojowych w czasie walki. Możesz wtedy zagrać SCHIZMĘ, żeby przesunąć *żeton*. Możesz też zrobić coś innego. Jednak gdy etap modyfikacji współczynników zakończy się, walka jest rozstrzygnięta. Wówczas ANTON TEPTOW dostanie *żeton*, jeśli pozostał on na ARTYŚCIE. Musisz pamiętać, aby podjąć działanie w czasie walki, a nie po walce (chyba że posiadasz kartę, w której szczegółowym opisie znajduje się adnotacja, że działa ona **po walce**!).

Nieoficjalna lista kart zastrzeżonych

Niektóre karty okazały się być bardzo silne, dlatego też poniżej podajemy nieoficjalne ograniczenia ich stosowania. Oczywiście wszystkie ograniczenia opisane na kartach dalej funkcjonują.

Następujące karty mogą występować tylko po jednym egzemplarzu w Talii:

CZYSTKA
DRŻENIE ASTAROTHA
POZA KONTROLĄ

PRZYWIĄZANIE – liczba kopii tej karty jest ograniczona w zależności od liczby przeciwników. Jeśli grasz z jednym przeciwnikiem, możesz mieć tylko jedno PRZYWIĄZANIE w Talii. Jeśli z dwoma – możesz mieć ich 2, jeśli z trzema lub więcej – 3.

Niektóre karty powinny zostać usunięte z gry, kiedy zostaną zagrane, i nie mogą być ponownie wykorzystane w tej samej rozgrywce. Oto lista tych kart:

CZYSTKA
DRŻENIE ASTAROTHA
KARMA
POZA KONTROLĄ

cdn.

CHAGIDIEL
MADE IN EGYPT

Maciej Kocuj

Pierwszym z Aniołów Śmierci, którym zajmiemy się bliżej na naszych łamach jest Chagidiel – Skrwawiony Patriarcha. Mówi się o nim, że jest zboczonym ojcem pożerającym swe dzieci. Posiada kontrolę nad dwiema Różami i dwoma Oczami. Jego specjalna zdolność pozwala graczowi dobierać co turę do ośmiu kart na rękę. Chagidiel zajmuje czwartą pozycję w hierarchii Wielkich Arkan.

Oto przykładowy zestaw Małych Arkan składających się na talię Chagidiela:

PURGATOW x3
ANTON TEPTOW x2
GŁODNY DUCH x2
PIASKOWY JEŹDZIEC x2
JELENA KALENKO x2
NEFARYTA x2
POPRAWCZAK NR 315 x2
DJERABA x2
MIASTO UMARŁYCH x2
NIEWOLNICY BÓLU x1
LE MARQUIS x1
JONATHAN HAYWORTH x1
ADNAN KAZOUR x1
ARMIA UMĘCZONYCH x1
AZAQI x1
RAZYDA x1
GŁOS KRWI x1
KARMA x3
SCHIZMA x3
AGITATOR x3
SORRY x3
PRZEBICIE x3
NIEZŁOMNOŚĆ x2
ROZDARTY NA CZĘŚCI x2
ZŁE ZAMIARY x1
OSŁABIENIE x1
BRAK WIARY x1
MOCOBÓJSTWO x1
TELEKINEZA x1
SZABAS x1
HANDEL ŻYWYM TOWAREM x1
ZARAZA x1
DRŻENIE ASTAROTHA x1
SANATORIUM x3
PIEKIELNY GŁÓD x2
WYMAZANIE x1
ZIEMIA NICZYJA x1
URZĄDZENIE NAPROWADZAJĄCE x1

Najważniejszą istotą w talii Chagidiela jest Purgatow. Jest to razyda będący wcieleniem Chagidiela. Może on posiadać dowolną liczbę *żetonów ludu*, a jego Wartość Bojowa wynosi 10 – jeśli przebywa w Mistycznym Krzyżu Chagidiela. Kiedy Purgatow znajduje się w Scenie, daje kontrolę nad dodatkową Klepsydrą. Bardzo istotną rzeczą jest fakt, że nie jest to karta unika/towa. Możemy więc mieć w swym Mistycznym Krzyżu kilku Purgatowów jednocześnie. Warto zachować dla nich Północną Stację Sceny i Trzecią Stację Obsady.

Niezwykle przydatnymi stworami są też Głodne Duchy i Piaskowi Jeźdźcy. Wprawdzie Wartość Bojowa tych istot wynosi zaledwie pięć, to jednak nie mogą one zostać pokonane dopóki zmodyfikowana WB przeciwnika jest mniejsza lub równa ich podwojonej WB (po wprowadzeniu modyfikacji). Dodatkową zaletą Piaskowego Jeźdźca jest to, że nie można odrzucić Djeraby, która znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu. Dla Głodnych Duchów i Piaskowych Jeźdźców warto zachować Drugą Stację Obsady.

Jeżeli chodzi o znajdujące się w talii miejsca, to najważniejszym z nich jest Poprawczak nr 315. Daje on kontrolę nad dodatkową Różą i Półksiężycem. Poza tym Chagidiel może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża. Aby osiągnąć sukces przy pomocy powyższego zestawu Małych Arkan, gracz powinien posiadać kontrolę nad przynajmniej jedną Czaszką. Właśnie dlatego do talii tej dołączone są Djeraby i Miasta Umarłych. Miejsca te pozwolą nam w łatwy sposób korzystać z Piekielnych Głodów, Wymazania i Ziemi Niczyjej.

Zestaw Poleceń znajdujących się w talii jest raczej tradycyjny. Jak zwykle prym wiodą Karmy, Schizmy, Agitatorzy i oczywiście nieśmiertelne Sorry. Warto zatrzymać się jednak na chwilę przy Mocobójstwie i Handlu Żywym Towarem. Mocobójstwo działa tylko do końca najbliższej tury przeciwnika (tego, przeciw któremu zostało użyte Polecenie), czyli odwraca on swoją kartę Wielkich Arkan w najbliższej fazie. Natomiast Handel Żywym Towarem może być zagrany tylko na te Obsady, w których znajdują się *żetony ludu*. Jeśli w danej Obsadzie Mistycznego Krzyża nie ma *żetonów ludu*, to Handel Żywym Towarem po prostu na nią nie działa.

Ważnym elementem decydującym o skuteczności powyższej talii jest to, że znajduje się w niej aż trzynaście Istot, którym do pojawienia się w Mistycznym Krzyżu wystarczą kolory kontrolowane przez Chagidiela.

Wszystkich miłośników Kultu chcę z góry zaprosić na wielki turniej, który odbędzie się na początku maja w warszawskim kinie Grunwald. Dokładną datę imprezy i więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w niusach (w tym lub następnym numerze). Niechaj Demiurg czuwa nad wami do przyszłego miesiąca. Cześć!!! ❑

DOOMTROOPER – ZASADY TURNIEJOWE

wyciąg

ORGANIZATORZY TURNIEJU

Wszystkie oficjalne zawody muszą mieć swojego Sędziego Głównego. Sędzia Główny może mieć do pomocy jednego lub kilku sędziów pomocniczych. Nikt z organizatorów nie może brać udziału w rozgrywkach. Sędziowie mają prawo i obowiązek interpretować zasady w razie jakichkolwiek wątpliwości zgłaszanych przez graczy, przerywać grę po upływie wyznaczonego czasu i wykonywać inne czynności związane z turniejem. Sędzia Główny jest odpowiedzialny za informowanie sponsora o wynikach rozgrywek.

Sędziowie oraz sponsorzy mają prawo do zmiany zasad przeprowadzenia turnieju (ale nie zasad gry!), jeśli zajdzie taka potrzeba. Zmiany zasad powinny być podane uczestnikom turnieju odpowiednio wcześnie przed jego rozpoczęciem (np. podczas zapowiedzi turnieju i przyjmowania zapisów). Poważniejsze zmiany zasad powinny być zgłaszane i zatwierdzane przez Firmę MAG (e-mail: mag@butler.medianet.com.pl.; p. Grzegorz Zieliński).

ZABEZPIECZENIA KART

Plastikowe obwoluty na karty oraz inne zabezpieczenia mogą być stosowane tylko wtedy, jeśli będzie na to zgoda Sędziego Głównego i wszystkich uczestników gry. Sposób zabezpieczenia wszystkich kart w talii musi być jednakowy (tzn. żadna karta nie może być zaznaczona).

ZASADY

Obowiązują wszystkie zasady z najnowszej edycji instrukcji, dołączanej do talii podstawowej. Nadrzędne w stosunku do nich są tylko przepisy zawarte w ostatniej edycji FAQ, instrukcje z kart informacyjnych, dołączanych do dodatków oraz niniejsze zasady turniejowe.

Ostatnia edycja FAQ oraz tekst z kart informacyjnych można znaleźć w Internecie pod adresem:

http://userpages.itis. com/bwinter

Wszystkie karty (opisy i współczynniki walki) traktowane są tak, jak ich odpowiedniki z najświeższej edycji zestawu.

Następujące karty są anihilowane (całkowicie usuwane zamiast zwykłego odrzucenia) po jednokrotnym użyciu:

BOGGED DOWN ....(DT) ZAGUBIENIE
EXPEDITE REQUEST ....(DT) ZAMÓWIENIE
GIFT OF FATE ....(DT) DAR LOSU
GREATER DIVINATION ....(INQ) WIELKA WROŻBA
GREATER DOMINATION ....(DT) PRZEJĘCIE KONTROLI
GUSTS OF HESITATION ....(INQ) POWIEW WĄTPLIWOŚCI
HIDDEN CACHE ....(INQ) UKRYTE SIŁY
LESSER DOMINATION(DT) CZĘŚCIOWE PRZEJĘCIE KONTROLI
NATHANIEL S OPPORTUNITY ....(INQ) SPOSOBNO
RETRAINING ....(DT) WYMIANA
RUTHLESS EFFICIENCY ....(DT) BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ
SCROLL OF UNHOLY INVOCATION ....(INQ) PERGAMIN PRZEKLĘTEJ INKANTACJI
STORM OF CHAOS ....(INQ) SZTORM CHAOSU
SUPPLY LINE SEVERED ....(INQ) PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ

Karty usunięte z gry (anihilowane) nie mogą do niej powrócić w żaden sposób. Wyjątkiem od tej zasady jest użycie karty DRUGA SZANSA (APOC).

Karta, która nigdy nie podlega odrzuceniu zawsze może być anihilowana. Wyjątkiem od tej zasady są karty, na których jest wyraźnie napisane, że nie mogą być anihilowane.

Gracz może użyć ŻĄDZY KRWI (DT) tylko raz podczas swojej tury.

Za kolekcję uznajemy: talię, stos kart odrzuconych, karty na ręku oraz rezerwę. Karty, które są w grze oraz karty, które zostały usunięte z gry (anihilowane) nie wchodzą w skład kolekcji.

Gracz może dać Ekwipunek, Relikt, Dar Mrocznej Harmonii i Misję tylko swoim wojownikom. Wyjątkiem od tej zasady są karty, które można dać dowolnemu wojownikowi lub graczowi, oraz karty których indywidualny opis stanowi inaczej.

Wszystkie odrzucane karty muszą być odkładane koszulką do góry, tak aby inni gracze nie mogli ich rozpoznać. Gracz ma prawo obejrzeć (w dowolnym momencie) swój stos kart odrzuconych.

DAR KARDYNAŁA

Jeżeli gracz na początku rozgrywki nie ma żadnego wojownika w swoich siedmiu kartach na ręku, to może użyć DARU KARDYNAŁA. Musi on w takim przypadku pokazać swe karty sędziemu (nie innemu graczowi) i wziąć siedem nowych kart. Następnie pierwsze siedem kart należy wtasować w talię.

Gracz który posiada wojownika w swoich siedmiu kartach na początku gry także może użyć DARU KARDYNAŁA, lecz w tym przypadku pierwsze siedem kart nie jest wtasowywane w talię, lecz są one odrzucane.

Gracz ma prawo użyć DARU KARDYNAŁA tylko raz podczas jednej gry.

ROZPOCZYNANIE GRY I WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

Gracza rozpoczynającego rozgrywkę określa się drogą losowania.

Podczas rozgrywek wstępnych w grupach wieloosobowych zwycięzcą jest ten gracz, który jako pierwszy osiągnie 25 Punktów Zwycięstwa. Podczas rozgrywek dwuosobowych, półfinałów i finałów zwycięzcą jest ten gracz, który jako pierwszy osiągnie 40 Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu gracze kontynuują grę do momentu, aż jeden z nich uzyska przewagę 10 Punktów Zwycięstwa. Gra kontynuowana jest do chwili, aż zostanie wyłoniony zwycięzca.

Jeśli gracz nie może już dobierać kart, ponieważ skończyła mu się talia, gra jest kontynuowana tak, jak opisano to w rozdziale KROK PIERWSZY: DOBIERANIE KART w podręczniku zasad gry zestawu podstawowego.

LIMIT CZASU

Limit czasu dla każdej gry jest określony przez organizatorów turnieju. Naliczanie czasu jest wstrzymywane w przypadku pytań co do zasad gry oraz na żądanie organizatorów rozgrywek z powodu innych problemów. Półfinały i finał nigdy nie mogą być przerwane z powodów czasowych.

Gracze powinni być sukcesywnie ostrzegani, że zostało 15, 10 czy wreszcie 5 minut do końca rozgrywki. Jeśli gra się nie skończyła w przewidzianym czasie, to zostaje przerwana natychmiast po bierzącej turze; wygrywa ten gracz, który uzyskał największą liczbę Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięża ten z graczy, który ma najwięcej wojowników

w grze (nie uwzględnia się PODWÓJNYCH POWINNOŚCI). Jeśli remisujący gracze mają równą liczbę wojowników w grze, to kontynuują grę do chwili, gdy każdy z nich zakończy trzy pełne tury.

KOLEKCJA, TALIA PODSTAWOWA, TALIA POMOCNICZA

Zanim rozpocznie się turniej, każdy gracz musi przedstawić sędziemu listę wszystkich kart ze swojej kolekcji. Kolekcja musi zawierać co najmniej 60 kart (bez górnego limitu).

Kolekcja musi dzielić się na Talię (co najmniej 60 kart; bez górnego limitu) i Rezerwę (dokładnie 25 kart). Jeśli nie chcesz mieć Rezerwy, twoja Talia jest twoją kolekcją.

Każdy gracz musi mieć w swojej Talii co najmniej 5 wojowników.

Możesz zmieniać wzajemną konfigurację Talii i Rezerwy pomiędzy grami, lecz nie wolno ci tego czynić podczas przebiegu danej rozgrywki. Twoja Rezerwa (jeśli ją masz) na początku każdej rozgrywki musi zawierać dokładnie 25 kart.

Wszystkie karty w twojej kolekcji muszą pochodzić z edycji w tym samym języku (niedozwolone jest np. mieszanie kart polskich i angielskich).

TWORZENIE KOLEKCJI

Liczba kopii każdej z kart znajdujących się w twojej kolekcji podlega następującym ograniczeniom:

1. Zakazanych kart w ogóle nie można używać;
2. Karty częściowo zakazane mają limit 1 egzemplarz na kolekcję;
3. Obowiązują limity narzucone poprzez tekst na kartach;
4. Wszystkie inne karty mają limit 5 egzemplarzy na kolekcję.

KARTY ZAKAZANE

Wszystkie karty promocyjne

Doomtrooper:

BOGGED DOWN*) ..... ZAGUBIENIE*)
CORPORATE SHENANIGANS ..... KORPORACYJNE MACHINACJE
RUTHLESS EFFICIENCY*) ..... BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ*)

Inquisition:

ETERNAL CURSE ..... WIECZNE PRZEKLEŃSTWO
FALCON OF PILGRIMS ..... WĘDROWNY SOK
MASK OF THE VESTALS ..... MASKA WESTALEK

Warzone:

SUICIDE ATTACK ..... SAMOBÓJCZY ATAK

Golgotha:

LIMITED RESOURCES*) ..... OGRANICZONE ZASOBY*)

Apocalypse: żadne

*) ZAGUBIENIE, BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ oraz OGRANICZONE ZASOBY są zakazane jedynie w grach dwuosobowych. OGRANICZONE ZASOBY są zakazane również w grach 2-drużynowych.

KARTY CZĘŚCIOWO ZAKAZANE (W KOLEKCJI MOŻNA MIEĆ TYLKO JEDEN EGZEMPLARZ)

Doomtrooper:

BAMBOOZLED ..... OSZUSTWO
BOGGED DOWN*) ..... ZAGUBIENIE*)
DIVINE INSPIRATION ..... BOSKIE NATCHNIENIE
EXPEDITE REQUEST ..... ZAMÓWIENIE
GIFT OF FATE ..... DAR LOSU
GREATER DOMINATION ..... PRZEJĘCIE KONTROLI
RETRAINING ..... WYMIANA
RUTHLESS EFFICIENCY*) ..... BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ*)
SNUB THE CARDINAL ..... CIOS KARDYNAŁA

Inquisition:

ANNIHILATION ..... ANIHILACJA
DESPERATE TIMES ..... CIĘŻKIE CZASY
DISPOSE ..... ELIMINACJA
DOUBLE DUTY ..... PODWÓJNA POWINNOŚĆ
GREATER DIVINATION ..... WIELKA WRÓŻBA
GUSTS OF HESITATION ..... POWIEW WĄTPLIWO
LOOT AND PILLAGE ..... GRABIEŻ
REASSIGNMENT ..... PRZENIESIENIE
STORM OF CHAOS ..... SZTORM CHAOSU
SUPPLY LINE SEVERED ..... PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ
WAVE OF RIGHTEOUSNESS ..... FALA PRAWOŚCI
WRATH OF ALGEROTH ..... GNIEW ALGEROTHA

Warzone:

CLEANSING FLAME ..... PŁOMIEŃ OCZYSZCZENIA
GRAND ASSAULT ..... OSTATECZNE NATARCIE
PROGRAMMED ..... PRZEPROGRAMOWANIE
RECRUITMENT ..... POWOŁANIE
SECRET ASSASSIN ..... SKRYTOBÓJCA
SUBTERFUGE ..... WYBIEG

Golgotha:

ATTRITION ..... ZUŻYCIE
FOOL S GOLD ..... ZŁOTO DLA NAIWNYCH
LIMITED RESOURCES*) ..... OGRANICZONE ZASOBY*)
MISSING IN ACTION ..... ZAGINIONY W AKCJI
SECOND THOUGHTS ..... PO NAMYŚLE

Apocalypse:

A NASTY SURPRISE ..... MIŁA NIESPODZIANKA
A SECOND CHANCE ..... DRUGA SZANSA
BOARD ROOM ..... SALA OBRAD
CRYOTECH CHAMBER ..... KOMORA KRIOTECHNICZNA
EYE OF ALGEROTH ..... OKO ALGEROTHA
INNOCENT BAUBLE ..... NIEWINNA SZTUCZKA
PASS THE BUCK ..... PODAJ DALEJ
WORKING ON THE SLY ..... CHYTRA ZAGRYWKA

*) ZAGUBIENIE, BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ oraz OGRANICZONE ZASOBY są zakazane jedynie w grach dwuosobowych. OGRANICZONE ZASOBY są zakazane również w grach 2-drużynowych.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

Karty ZAGUBIENIE, BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ oraz OGRANICZONE ZASOBY są zakazane w 2-osobowych rozgrywkach.

Poza tym nie ma żadnych zmian w ogólnych zasadach.

ROZGRYWKA TYPU WOLNEGO (3-6 GRACZY)

Nie ma żadnych zmian w ogólnych zasadach.

ROZGRYWKA ZESPOŁOWA

OGRANICZONE ZASOBY są zakazane w rozgrywkach 2-drużynowych. W rozgrywkach trzech lub więcej drużyn ta karta jest jedynie *ograniczona*.

Każdy gracz ma swoją własną pulę Punktów Akcji, lecz zespół posiada jedną wspólną pulę Punktów Zwycięstwa.

Szwadrony i Kohorty rozciągają się na innych graczy w zespole. Na przykład, jeśli jeden gracz w zespole umieści KATEDRĘ w swoim szwadronie, to oddziaływuje ona także na szwadrony innych graczy. Wojownicy innego gracza nie są uważani za twoich wojowników (na przykład EKWIPUNEK i DAR MROCZNEJ HARMONII nie mogą być zagrywane na wojownika należącego do innego gracza zespołu).

PRZYKŁAD USADOWIENIA GRACZY W ROZGRYWCE 3-DRUŻYNOWEJ

Przed grą numeruje się drużyny od #1 do #3 (drogą losowania). Gracze powinni być usadowieni w następującym porządku:

pozycja 1: gracz #1, zespół #1
pozycja 2: gracz #1, zespół #2
pozycja 3: gracz #1, zespół #3
pozycja 4: gracz #2, zespół #1
pozycja 5: gracz #2, zespół #2
pozycja 6: gracz #2, zespół #3

Gracze z tego samego zespołu byli usadowieni naprzeciwko siebie przy stole. Gracze każdego zespołu decydują, kto jest graczem #1, a kto graczem #2. Można to zmienić dopóki gracze zespołu nie usiądą, lecz po rozpoczęciu turnieju nie mogą już tego zmienić.

Poza tym nie ma żadnych zmian w ogólnych zasadach.

W ramach eliminacji do Mistrzostw Polski odbędą się m.in. następujące turnieje:

12 IV Łódź, 19 IV Szczecin, 19 IV Warszawa, 26 IV Bydgoszcz, 8 V Bielsko-Biała, 9 V Chorzów, 10 V Kraków.

O innych turniejach i więcej o Mistrzostwach Polski będziecie mogli przeczytać w kolejnym numerze.

nościach. W dole, z lewej strony, leży uśpione Bree; drobne ogniki widoczne są w oknach zaledwie kilku domostw. Od czasu do czasu mocniej zaszeleszczą drzewa, muśnięte podmuchem ciepłego wiatru. W ciszy, jaka zaległa nad tą spokojną okolicą, tylko czasem słychać pojedyncze, dalekie szczeknięcie psa. Na horyzoncie, od północy, widać odległe chmury – zbliża się rychła zmiana pogody...

Do wiadomości Mistrza Gry

Niezależnie od tego, gdzie bohaterowie zdecydują się zastawić pułapkę, powyższe zdania mogą doskonale posłużyć do nastrojowego opisania nocy w Bree. Tego rodzaju „wstawki" MG powinien jak najczęściej wplatać pomiędzy suche fakty, zbliżając przygodę nastrojem do opowieści Tolkiena.

Rozmieszczenie oczekujących w pułapce bohaterów powinno być starannie przemyślane; od tego bowiem zależeć będzie, kiedy drużyna zorientuje się w liczebności bandytów. Przyjdą oni ze szczytu wzgórza i sforsują płot, gdzieś w głębi ogrodu. Jeśli dostrzegą jakąkolwiek aktywność, to z miejsca uciekną, a MG z niewzruszoną miną poinformuje grupę, że czekała na próżno. Drużyna straci cały dzień, gdyż bandyci ponowią próbę penetracji domu dopiero następnej nocy. Zakładam jednak, że bohaterowie ukryją się dobrze, prawdopodobnie wewnątrz domu. Włamywacze wejdą od frontu, otwierając drzwi kluczami zabranymi z miejsca zbrodni. W środku bandyci poczują się znacznie bezpieczniej, toteż nie będą przesadnie ostrożni. Jeżeli bohaterowie będą zbyt pewni siebie, MG może postraszyć graczy jakimś dość nieprzewidzianym zwrotem akcji (np. któryś z włamywaczy zapali nagle lampę tuż przed nosem jednego z bohaterów, co na moment zupełnie go [tzn. bohatera] oślepi). Wykorzystaj poniższą charakterystykę:

Zbój

Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
4	90	Sk	+5	Brak	nie/nie	75 sztylet	60 sztylet	+5

Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem (niż zabicie) będzie ujęcie bandytów żywcem, w celu oddania ich w ręce sprawiedliwości. Będą oni jednak walczyli do końca, nie mając zamiaru się poddać. Po szczęśliwym zakończeniu walki i ewentualnym odprowadzeniu bandytów do aresztu (biura szeryfa) Polo Onthebridge wylewnie podziękuje bohaterom za pomoc, po czym wręczy drużynie mapę i testament. Hobbit powie przy tym przyjaciołom, że – niestety – nie może im towarzyszyć, ponieważ czeka go smutny obowiązek zorganizowania pogrzebu, wierzy jednak, że świetnie dadzą sobie radę sami.

WĄTEK POBOCZNY

Zbóje ujęci żywcem mogą wyjawić (np. w formie pogróżki), że jest jeszcze dwóch członków bandy; czekają oni w ukryciu na wynik poszukiwań. Odpowiednio przepytani (zachęceni obietnicą złagodzenia wyroku), bandyci zdradzą jednak swą kryjówkę. Siedziba bandy znajduje się w Krzywych Jamach – opuszczonym labiryncie smajali niedaleko wioski Wypłosz. Ujęcie lub zgładzenie bandytów raz na zawsze zakończy sprawę skarbu Terrible'a.

Skarb

Wioska Wypłosz leży obok kamieniołomów na drodze z Białych Bruzd do Dwaling, w odległości około 120 km od Bree. Jeśli więc drużyna dysponuje wierzchowcami (może też je np. wynająć lub kupić), to może dojechać na miejsce w dwa dni. Jeśli natomiast bohaterowie będą podróżowali pieszo, mają przed sobą 3- 4-dniowy forsowny spacer.

Każdy mieszkaniec wioski wskaże bohaterom drogę do *dziurawego drzewa* (starego dębu z wielką ilością dziupli). Pod dębem leży olbrzymi głaz, nad którym krąży rój motyli. Jest to kamień opisany w 8 wersecie testamentu. Od niego należy zacząć liczenie kroków. Sam rachunek jest prosty:

Mendli dwa i półtuzin podwoić należy (15 x 2 + 6) x 2 = 72

Potem ująć ćwierć kopy i dodać trzy jeszcze 72 – 15 + 3 = 60

Ująć kopę i... 60 – 60 = 0

Wynikiem jest więc 0 kroków. Oznacza to, że nie należy ruszać się z miejsca (strona południowa, *...gdzie od śniegu częściej spotkasz deszcze*, dodana jest oczywiście dla „zmyłki"). Jedyna rzecz w okolicy miła dłoniom w gorący lipcowy dzień to chłodny kamień, przy którym stoi osoba trzymająca mapę (ten, od którego zaczęła liczenie kroków). Mapę należy więc umieścić na tym właśnie kamieniu. Następnie północ „na mapie" uzgodnić z północą geograficzną. Po tych zabiegach okaże się, że kształt kamienia doskonale odpowiada obrysowi zewnętrznemu mapy. W jednym miejscu na płaszczyźnie głazu znajduje się ostro zakończony występ. Podczas intensywnego poklepywania mapy *„na szczęście"* ów występ zrobi w mapie dziurę. Miejsce gdzie powstał otwór, to miejsce ukrycia skarbów. MG może oczywiście przegonić drużynę po całym kamieniołomie i okolicznych wzgórzach, zmuszając ją do zanocowania w tym, z pozoru dość przyjemnym i malowniczym miejscu.

Odnaleziony skarb naprawdę wart był zachodu. Składają się na niego następujące przedmioty:

20 sztuk mitrilu, 500 sztuk złota, 2000 sztuk srebra, 10000 sztuk miedzi.
Diament za 500 sztuk złota.
5 rubinów po 200 sztuk złota.
10 szmaragdów po 50 sztuk złota.
50 agatów po 2 sztuki złota.
Naszyjnik z bursztynu za 5 sztuk złota.
Pas ozdobny z pochwą na miecz za 20 sztuk złota.
Piękny arras, przedstawiający statek elfów na morzu, za 100 sztuk złota.
Miecz pięknej roboty +10 (pochodzi on z Numenoru).
Kolczuga krasnoludzkiej roboty +10 (ograniczenia do MD jak Skóra).
Dwa sztylety +5 (również z Numenoru).
Tarcza +5 z królewskim godłem (pozwala ponadto osłaniać się przed dwoma atakami w rundzie).

To wszystko jest ukryte w pięciu dużych skrzyniach, z których trzy są wypełnione pieniędzmi, w jednej jest arras, kamienie szlachetne i naszyjnik, zaś do ostatniej schowano uzbrojenie. Otwarcie skrzyń wytrychami jest manewrem *bardzo trudnym -20*. Każda z nich ma wymiary 100x60x50 cm.

WIEDŹMINEM NIE JESTEM, ALE POTWORA ZABIĆ MOGĘ. OKOLICZNI CHŁOPI PRZEZNACZYLI CAŁKIEM SPORO PIENIĘDZY NA NAGRODĘ DLA TEGO, KTO OBIJE „BESTJĘ Z CMENTARZA". DOBRZE ZNAM WYOBRAŹNIĘ WIEŚNIAKÓW. POTWÓR OKAŻE SIĘ PEWNIE WYROŚNIĘTYM NIEDŹWIEDZIEM ALBO ZMUTOWANYM WILKIEM

A TE BURAKI JESZCZE MU OFIARY SKŁADAJĄ. JAKIE TO ŻAŁOSNE...

ZASKOCZĘ BYDLAKA PODCZAS SNU...

?

KONIEC

PRZYGODY BRACHO BUGENTALA

WIOSNA TO PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW 14

Redaguje zespół: MK, AF, S i kilka innych spółgłosek.

Korekta: ciocia Ela Poświst

Stale współpracują: Yossa „Kłać sie dzifko" i inni bezdomni sekretarze redakcji.

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

A WYDARZYŁO SIĘ TO CAŁKIEM NIEDAWNO
CZYLI
„O kurde, znowu nie żyję"

UDZIAŁ BIORĄ:
Alchemik – jako Mistrz Gry (po raz pierwszy w życiu prowadzi przygodę)
Szajba – jako Fałfol Fiąfolliur (elf, czarnoksiężnik – nekromanta)
Bard – jako Glut von Smark (człowiek, bard – zabójca)
Hobbit – jako Gała (hobbit, złodziej)

Mistrz Gry: Jesteście w... jakimś mieście. Jest noc. Zimno...
Hobbit: Poczekaj, gdzie dokładnie jesteśmy?
Szajba: Znamy się?
Bard: Co widzę?
Szajba: Rzucam czar *niewidzialność* i nic nie widzisz, he, he...
Hobbit: Rozglądam się uważnie. Gdzie jesteśmy?
Bard: Poczekaj, on rzuca czar. Mogę mu przerwać? He, he mogę mu zrobić aborcję czaru?
Szajba: Spadaj. Nie rzucam czaru. Idziemy do najbliższej karczmy. Zamawiam pokój dla jednej osoby... nie, poczekaj! Czy mam mieszkanie w tym mieście?
Bard: A ja? Muszę mieć przynajmniej piwnicę. Najlepiej chodźmy do mnie.
MG: Ahemm!!
Szajba, Bard i Hobbit: Co chcesz? O co ci chodzi?
MG: Jeszcze nie skończyłem opisu.
Szajba, Bard i Hobbit: A! Sorry. Mów.
MG: A więc, jak już mówiłem, jest zimno i...
Bard: Zaraz, zaraz, jest noc, czy dzień?
Hobbit: Gdzie dokładnie jesteśmy?
MG: Już dobrze, dobrze. Jesteście w karczmie eee... „Pod...
Szajba: Mniejsza o nazwę, niech będzie „Pod...
Bard: „...Pod rozprutą dziwką"!
MG: Może być. Dobra nazwa.
Hobbit: Zaraz, zaraz... Umiemy czytać?
MG: Nie.
Hobbit: To jak przeczytaliśmy nazwę karczmy?
MG: Był szyld z narysowaną...
Szajba, Bard i Hobbit: No? No?
MG: Mniejsza z tym. Siedzicie w środku i pijecie piwo.
Bard: Ja piję wino.
Hobbit: A ja piję kozie mleko.
Szajba: W takim razie całe piwo jest dla mnie. Nie będę przecież pił spermy jakiejś kozy.
MG: Nagle otwierają się drzwi wejściowe i do karczmy wpada...
Bard: To ja go tnę!
Szajba: Rzucam w niego czarem!!
Hobbit: Chowam się pod stół!!!
MG: Poczekajcie! Do karczmy wchodzi...
Bard: Zaraz, wchodzi czy wpada?
Szajba: To jest ważne.
MG: Do karczmy wchodzi dziwny osobnik, ubrany w długie, czarne szaty, z kapturem na głowie. Podchodzi do waszego stolika.
Szajba, Bard i Hobbit: Ignorujemy go.
MG (szeptem): Słuchajcie mnie bardzo uważnie, bo nie będę powtarzał.
Bard: Karczmarzu! Więcej wina!
Szajba: Więcej piwa!
Hobbit: A ja słucham, tego co mówi.
Bard: Zagłuszam gościa głośnym śpiewem: „Godzina piąta, minut trzydzieści, kiedy pobudka zaaa graaała...".
Szajba: Ja też: „Znam dwa zwierzątka, co są bez serca...".
(MG szepcze coś do Hobbita. Bard i Szajba śpiewają coraz głośniej na dwa głosy).
MG: Osobnik w kapturze zostawia na stole wypchaną sakiewkę i odchodzi.
Szajba, Bard i Hobbit: Biorę szybko sakiewkę i chowam do kieszeni!
MG: Hobbit był pierwszy.
Bard: Oddawaj złodzieju!!
Szajba: Ty pieprzony, skąpy hobbicie!!!

W trosce o zdrowie psychiczne naszych Czytelników przedstawiliśmy zapis tylko pierwszych dziesięciu minut sesji. Cała reszta przedstawia się o wiele, wiele gorzej.

(materiał pochodzący z Necrofobiconu)

WIOSNA TO PRZEDSTAWIA

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

„...wyobraźcie sobie, że śpicie smacznie w cichym przytulnym miejscu. Jest wam tak dobrze jak nigdy dotąd. Nareszcie możecie sobie odpocząć po niezwykle długim okresie aktywności. I nagle ktoś was próbuje wyrwać ze snu. Staracie się go ignorować, ale to maniak. Próbuje kolejny raz, i kolejny, aż do skutku. W dodatku ten paskudny osobnik czyni to w samym środku nocy. Nie wiem jak wy, ale ja osobiście mam szczerą ochotę rozszarpać kogoś takiego na strzępy..."

Przytoczona wypowiedź jednej z moich znajomych mumii wskazuje jednoznacznie, czym należy tłumaczyć stosunkowo wysoką śmiertelność wśród nekromantów.

Sławek

HOROSKOP NA WIOSNĘ

ZŁODZIEJ

Szykują ci się liczne zawodowe sukcesy! Spełnią się twoje najskrytsze marzenia, jeśli tylko będziesz przebywał dużo na świeżym powietrzu (zwłaszcza w nocy i w bogatych dzielnicach miasta). Bądź jednak podejrzliwy wobec Alchemika, bo jak mawia stare przysłowie: *Nie wszystko złoto, co się świeci.*

UZDROWICIEL

Tej wiosny zdecydowanie poprawi się stan twojego zdrowia. Być może będziesz mógł nawet wyjść ze szpitala. Musisz jednak ubierać się ciepło i pamiętać o szaliku. Grypa, angina, koklusz, dżuma i byli klienci tylko czekają, aby cię dorwać w jakimś zaułku. Poza tym wiosna to doskonały czas na zmianę zawodu. Zastanów się, czy nie czuł byś się lepiej w roli grabarza lub właściciela zakładu pogrzebowego.

DZIECKO SZCZĘŚCIA

Mamy dla ciebie dobrą wiadomość! Tej wiosny skończy się wreszcie prześladujące cię pasmo nieszczęść i niepowodzeń. Nawet znajomi przestaną nazywać cię *fajtłapą* i *ofermą*, a niektórzy z nich będą ci mówić nawet „dzień dobry"!

WIEDŹMA

Najwyższy czas na jakieś zmiany. Zastanów się, czy nie przydałby ci się nowy kot? Tylko pamiętaj, że czarny kolor wyszedł z mody. Proponujemy rude prążki lub brunatne ciapki. Strzeż się dzieci – mogą zarzygać ci obrus. I trzymaj się z daleka od pieca, jako że nadmiar ciepła może przyprawić cię o ból głowy.

NEKROMANTA

Tej wiosny poznasz kobietę swego życia. Stanie się to najprawdopodobniej w kostnicy, ale przecież tobie nie powinno to przeszkadzać. Trzymaj się blisko Uzdrowicieli. Oni zapewnią ci stały dopływ niezbędnych w twym fachu „materiałów". Pamiętaj, że bandażowanie mumii od głowy przynosi pecha.

ALCHEMIK

(Kocuj jest głupi i nie chciał nic napisac o ALCHEMIKU)

PUSTELNIK

Bóle brzucha, które cię ostatnio męczą, z pewnością nie są spowodowane głodem. To odzywa się twoja wątroba. Spróbuj na jakiś czas odstawić bimber! Strzeż się nieznajomych... Ktoś czyha na twoją lalkę z gumy, więc schowaj ją w skrzynce z granatami, albo oddaj do przechowalni bagażu.

BARBARZYŃCA

Wiosna przyniesie ci sporo satysfakcji. Musisz się jednak wystrzegać księżniczek. Te zwyrodniałe i żądne seksu samice będą chciały za wszelką cenę wyeksploatować cię aż do ostatniej kropelki...potu. Nie daj im się! Niech sobie same polują na smoki i walczą z olbrzymami. Ty przecież zostałeś stworzony do wyższych celów. Nie myślałeś może, żeby zająć się poezją? Niechaj natchnieniem twym będzie budząca się do życia przyroda. Bądź sobą!

KSIĘŻNICZKA

Czeka cię ciężki okres... obfity i bolesny. No, chyba że udało ci się zimą zajść w ciążę. Tak czy inaczej, nie ma się co martwić! Wprawdzie trudno liczyć na jurnego barbarzyńcę, ale zawsze można się rozejrzeć za jakimś chuderlawym rycerzem (tacy mają przeważnie dobrze umięśnionych giermków).

AF & MK

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

Wszystkie ceny aktualne do 31.04.1997

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

Uwaga: Symbol V oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 3 zł 50 gr
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-38
MIM25 – MIM38 4 zł 90 gr
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 40 do numeru 45
PP40 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 40 do numeru 42
PK40 13 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3 zł 90 gr
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształy Czasu, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
WHRPG 52 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH 15 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Licznistrz
WHLCZ 19 zł 50 gr
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu liczowi – władcy ożywieńców, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW 19 zł 50 gr
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg". Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek, w którym rozgrywa się przygoda). 128 stron.

Zamek Drachenfels
WHZAD 22 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Mroczny cień śmierci ❖
WHMRC 23 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Czerwone pragnienie
BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Wieczna Genevieve
BEGEN 13 zł 50 gr
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonałe wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG 49 zł 50 gr
Gra fabularna osadzona w realiach niepowtarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znawcy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STŚRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Zew Cthulhu

Przerażające podróże
ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Księga lodu
ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

Kryształy Czasu

Kryształy Czasu – gra fabularna ❖
KCRPG 45 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu". Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

Dzikie Pola

Dzikie Pola – gra fabularna ❖
DPRPG 45 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

Battletech

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna, wydana w Polsce przez firmę Encore, jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna ❖
BTMEW 45 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1 ❖
BTLS1 13 zł 50 gr
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonałe wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów oparta na grze fabularnej Kroniki Mutantów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 8 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 9 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Wilkołak: Apokalipsa

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPG (twarda oprawa) 69 zł
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w dziedzinie RPG – system narracyjny. Dokładny opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
WAEKR 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .....
słownie .....
wpłacający .....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel
pobrano opłatę
zł .....
.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .....
słownie .....
wpłacający .....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel
pobrano opłatę
zł .....
.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty
zł .....
słownie .....
wpłacający .....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel
pobrano opłatę
zł .....
.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku
zł .....
słownie .....
wpłacający .....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

stempel
pobrano opłatę
zł .....
.....
podpis przyjmującego

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszt wysyłki				5,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszt wysyłki				5,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszt wysyłki				5,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszt wysyłki				5,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				

Rytuał Przejścia ✣
WARPR — **15 zł**
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Kiedy ogarnie cię szał?
WAKOS — **11 zł**
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

Dark Eden: Mroczny raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA — **28 zł**
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 300 wzorów kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD — **9 zł**
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występuje ponad 300 wzorów kart.

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE — **69 zł**
Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompendium, tom 1: Świt wojny ✣
WZSWW — **35 zł**
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kult – gra karciana

Kult – talia podstawowa
KTSTA — **32 zł**
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD — **10 zł**
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Szanowni czytelnicy!

Dystrybucją wszystkich pozycji, które w poprzednich numerach MiM oznaczone były gwiazdką zajmie się wydawnictwo SR, któremu to firma MAG przekazała wasze adresy i przedpłaty.

Od tej pory w sprawach związanych z dystrybucją tych produktów prosimy pisać na adres:

Wydawnictwo SR
00-963 Warszawa 81
skr. poczt. 3

Już za miesiąc w sprzedaży wysyłkowej
będziecie mogli zamówić:

Szarą eminencję

Kolejny dodatek do gry Warhammer Fantasy Role Play

Jest to kontynuacja kampanii Wewnętrzny Wróg.
Kolejne wyzwanie dla najodważniejszych bohaterów
Starego Świata

ŚWIT WOJNY

Układ Słoneczny pogrążył się w chaosie wojny. Planety bliskie Słońcu zalały hordy przerażających wojowników Legionu Ciemności. Korporacje stawiły zacięty opór, lecz, podzielone, przegrały...

Świt Wojny to pierwszy dodatek do gry bitewnej

WARZONE.

Znajdziecie w nim:

- Opisy bohaterów Dobra i Zła.
- Ulepszone zasady walki, dzięki którym stanie się ona bardziej ekscytująca.
- Pełną listę zdolności jednostek specjalnych.
- Wiele nowych broni, wyposażenia i innego sprzętu.

COPYRIGHT © 1997 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, DARK EDEN AND ALL CHARACTER NAMES AND THE DISTINCTIVE LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. MUTANT CHRONICLES IS A REGISTERED TRADEMARK. USED UNDER AUTHORIZATION.

Nareszcie masz możliwość sprawdzenia na własnej skórze, co czuje człowiek idący do walki w potężnej, bojowej maszynie. Nareszcie dowiesz się, jakie niebezpieczeństwa czyhają na niego po bitwie, kiedy musi wyjść ze swej zbroi. Nareszcie zrozumiesz, co to znaczy być wojownikiem...

Mechawojownik to gra fabularna, osadzona w świecie *BATTLETECHA*. Zawiera wszystkie reguły niezbędne do odgrywania roli Wojowników, zarówno tych, pochodzących ze Sfery Wewnętrznej, jak i tych z Klanów; zawiera też zasady tworzenia bohatera, zasady walki, listy ekwipunku i szczegółową historię świata. Dodatkowo znajdziesz tutaj kolorowe ilustracje, przedstawiające wygląd mundurów i wyposażenia.